ИГРОМАНИЯ

журнал д... астоящ... еймеров

№ 1

№ 8 (47) 2001

Тонкости раскрутки
домашней странички

Легенды и мифы
вирусологии

Будущее
онлайновых
RPG

В ожидании "Демиургов"
Карты, Сила и Магия

Другая жизнь
Реальность компьютерных иллюзий
рассказ

Ролевые игры
живого действия

15 В РАЗРАБОТКЕ

24 ВЕРДИКТА

ОТКРОЙ ДЛЯ СЕБЯ СВОБОДУ!
Редактор "JA2: Цена Свободы"

Emperor: Battle for Dune

ISSN 1560-2583
9 771560 258002 >

ИГРОМАНИЯ

Приветствую! Помните, мы тут с вами жаловались, что лето непонятно какое (в Москве так уж точно), сплошные дожди, без зонта на улицу не выйдешь? Похоже, наши жалобы услышали. Похоже, поняли буквально. В Москве сейчас, в момент написания этих строк, жара за тридцать, и вентиляторы в редакции едва справляются с возложенными на них обязанностями. Периодически, с риском получения теплового удара, предпринимаются рейды за холодной водой, которая в процессе транспортировки от киоска к редакции успевает хорошо если не вскипеть.

Самое время для выезда на природу, говорите? Да, наши с вами мысли звучат на одной волне. Независимо от того, как вы относитесь к внекомпьютерным играм, ознакомьтесь с первыми главами книги Андрея Ленского "Ролевые игры живого действия", публикуемой, как вы уже могли понять, в рубрике "Вне компьютера". Возможно, для вас откроется новый мир.

Жара... может ли она стать преградой для проведения времени за компьютером? Не думаю. Тем более что июнь и июль на удивление богаты хитовыми играми, что и отразилось в "Вердикте". Поистине событием явился Operation Flashpoint, да и Emperor: Battle for Dune оказался вовсе не таким прозаичным, как представлялось поначалу. Виртуальная реальность ждет вас, она от жары не зависит.

А собственно говоря... какой будет виртуальная реальность, когда развитие технологий позволит претворить ее в жизнь? Попробуйте поискать ответы в рассказе отечественного фантаста Юрия Нестеренко "Другая жизнь". И, раз уж речь зашла, посмотрите его же произведение, которое совершенно иного рода и... опубликовано в разделе "Юмор". Поможет развеяться.

"Демиурги", рождающиеся в стенах студии Nival Interactive, претендуют на то, чтобы оказаться одной из сильнейших отечественных игр за всю историю. Олег Полянский, редактор "Мании", по ходу написания статьи много общался с ниваловцами и постарался максимально детально и четко изобразить, ЧТО это будет. Magic: The Gathering + Heroes of Might and Magic + огромнейшая доля оригинальности — звучит? Читайте в "Территории разлома".

Привлеку еще ваше внимание к критическому обзору онлайновых китов, совершенному в статье "Ролевое па-де-труа: вчера, сегодня, завтра", и к статье о жидкокристаллических экранах, опубликованной на страницах "Железного цеха". Последняя написана по вашим многочисленным просьбам и, видимо, станет актуальной для многих.

Отдыхайте. Играйте. Наслаждайтесь жизнью. А мы, как обычно, готовы сделать максимум возможного, чтобы сделать ваш отдых за компьютером (и не только) разнообразнее и интереснее.

Денис Давыдов
editor@igromania.ru

В связи с постоянно происходящими изменениями и расширениями "Игромании" всегда требуются талантливые авторы (особенно со знаниями 3D редакторов, геймхакинга, И-нет технологий и т.д.). Обращаться на *editor@igromania.ru*.

ИЗДАТЕЛЬ
ООО «Игромания-М»
Генеральный директор
Александр Парчук
(parchuk@igromania.ru)
Зам. ген. директора
Евгений Исупов *(isupoff@igromania.ru)*

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор
Денис Давыдов *(editor@igromania.ru)*
Зам. главного редактора
Святослав Торик *(torick@igromania.ru)*
Редакторы
Олег Полянский *(rod@igromania.ru)*
Алексей Кравчун *(operKOT@igromania.ru)*
Федор Усаков *(fedor@igromania.ru)*
Арт-директор
Роман Несмелов *(romis@igromania.ru)*
Дизайн и верстка
Илья Галиев *(jb@igromania.ru)*
Программист сайта и компакт-диска
Денис Волеев *(dionis@igromania.ru)*
Верстка сайта и компакта
Денис Селиверстов
(postmaster@maoism.ru)
Вспомогательный состав
Дмитрий Бурковский *(dmitri@igromania.ru)*
Вредоносный состав
Геймер *(gamer.sobaka.igromania.ru)*
Вдохновляющий состав
Катя Синичкина *(kat@igromania.ru)*
Корректоры
Людмила Катаева *(luda@obninsk.com)*
Изабелла Шакова *(burivuh@igromania.ru)*

СЛУЖБА РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Константин Есин *(sales@igromania.ru)*
(podpiska@igromania.ru)
Серьян Смакаев

СЛУЖБА РЕКЛАМЫ И МАРКЕТИНГА
Юлия Однакова *(odnakova@igromania.ru)*
Дарья Новоторцева *(danja@igromania.ru)*
тел./факс 975-7409, тел. 975-7410
reclama@igromania.ru

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ
Наталья Козлова

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ
109559, г. Москва, Тихорецкий б-р, д. 1, оф. 465.
Тел. (095) 975-7409, 975-7410
e-mail: *editor@igromania.ru*
сайт: *www.igromania.ru*

Антивирусная поддержка предоставлена ЗАО «Лаборатория Касперского».

Журнал зарегистрирован Государственным комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации №016630 от 18 февраля 1998 г.

Цена свободная.
Отпечатано в ИД "Медиа Пресса"
125993, ГСП-3, Москва, А-40, ул. "Правды", 24.
Заказ №1750. © «Игромания», 1998-2001.
Тираж 35100

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ



Иван Гусев aka Nemezido (igusev@onego.ru)

1 Игры

На арене — никого

Роб Эткинс из **Ritual Entertainment** недавно проболтался о состоянии дел с **F.A.K.K. Arena**, официальном мультиплеерном адд-оне для кровавого экшена **Heavy Metal F.A.K.K.2**. К сожалению, вести неутешительные:



— В настоящее время мы не работаем над F.A.K.K. Arena. Игра находится в том же состоянии, что и 4 месяца назад.

Такое обидно слышать, особенно если вспомнить тот факт, что Ritual анонсировал FAKK Arena еще прошлой осенью. Мультиплеерный адд-он был обещан для свободного скачивания. Скорее всего, именно его «бесплатность» и тормозит работу парней из Ritual. В то же время Роб заявил следующее:

— Тот факт, что мы не работаем сейчас над F.A.K.K. Arena, не означает, что данный адд-он никогда не выйдет. Студия занята разработкой новой игры, и как только мы ее закончим, вернемся к FAKK Arena.

Вопрос, будет ли нужно нам дополнение к игре, вышедшее спустя полтора-два года со дня релиза оригинала... Неужели снова повторяется ситуация с **SiN**?

EverQuest преодолевает языковые барьеры

Персонажи популярнейшей онлайновой ролевой игры **EverQuest** могут говорить на нескольких фэнтезийных языках, к примеру, эльфийском или варварском. Вскоре и игроки смогут заговорить в EverQuest на своих родных языках. Компания **Sony Online Entertainment** анонсировала начало работ над локализацией нескольких своих онлайновых игр. Первой MMORPG, где игроки смогут общаться между собой не только на английском, но и на французском, немецком, корейском и японском языках, станет **EverQuest: The Shadows of Luclin**. Иностранным языкам будут обучены и долгожданные **PlanetSide** и **Star Wars Galaxies**. Президент **Sony Online Entertainment Келли Флок** путем преодоления существующих языковых барьеров рассчитывает существенно увеличить прибыль компании.



Встречаются как-то раз адд-он с адд-оном...

Бесплатный адд-он к **Heart of Winter** — платному адд-ону к **Icewind Dale** (уловили комизм ситуации, а?) — наконец-то получил свое имя. Адд-он к адд-ону называется **Heart of Winter: Trials of the Luremaster**. «Довесок» размером примерно в 75-100 мегабайт будет выложен для свободного скачивания в Интернет. Надеюсь, к Trials of the Luremaster адд-она не будет. Смех смехом, но ведь и меру знать надо.

Warrior Kings под ударами судьбы

Грозные тучи, собравшиеся было над трехмерной стратегией **Warrior Kings**, разрабатываемой студией **Black Cactus**, быстро рассеялись. В сентябре прошлого года издателем Warrior Kings стала **Sierra**, однако в начале июня компания без лишних объяснений отказалась выпускать



в свет конечный продукт (что-то Sierra в последнее время полюбила «кидать» своих партнеров). Пошли слухи о скоропостижной кончине проекта, однако, к счастью, игра была подобрана французской компанией Microids. Теперь выход многообещающей фэнтезийной стратегии в духе **Age of Empires** и **Shogun** намечен на ноябрь. Если не произойдет непредвиденных событий...

Мусульмане против Undying

Злой рок преследует игру **Clive Barker's Undying**. Невысокие продажи игры разочаровали издателя **Electronic Arts** и повлекли за собой прекращение работы над портированием данного ужастика на **PlayStation 2** (ну, это как бы не критично). Но новая напасть может поставить крест на игре во всем мусульманском мире. Свыше 300 копий игры было изъято со склада в Сингапуре после того, как местные геймеры пожаловались властям на недопустимые для му-



сульман сцены в Undying. Дело в том, что дьяволоподобный злодей игры живет в замке, стены которого украшены священными исламскими стихами и надписями «Нет Бога, кроме Аллаха».

Как только стало известно, что игра задевает религиозные чувства мусульман, Electronic Arts приостановила поставки Undying на Восток. Компании пришлось извиниться перед верующими.

— Дизайнер графики Undying просто не знал, что означают надписи, которыми он украсил дворец в игре, — сказал представитель Electronic Arts. Теперь будет. Если несчастного дизайнера не уволили с работы, так уж выговор в трудовую книжку точно записали.

Кое-что о Jagged Alliance 3

В том, что **Jagged Alliance 3** рано или поздно выйдет, мало кто сомневался. Вопрос в другом: насколько рано или поздно? Глава отдела разработок компании **Sir-Tech Software Ян Карри** пока отказывается называть конкретные даты.

— Мы работаем над Jagged Alliance 3 уже некоторое время, однако проект пока находится в начальной стадии производства, — признал он. — На сегодняшний день подобран костяк команды разработчиков и создан основной дизайн будущей игры. Сейчас мы ведем переговоры с возможными издателями JA3, поскольку хотим избежать досадных проволочек с выходом игры (как было с нашими последними тремя проектами). Ради этого мы даже готовы поступиться собственной независимостью от издателя при разработке игры.

Вот как запели в Sir-Tech Software. Ну что же, если они и дальше будут такими покладистыми,

за судьбу сиквела можно не волноваться. Зато нужно будет беспокоиться за качество... Потому как издатель издателем, а творческая свобода — вещь необходимая.

Max Payne приносит боль

Потрясающие скриншоты из голливудского боевика **Max Payne**, разве что по стандарту называющегося компьютерной игрой, свели с ума уже не одну тысячу геймеров. Однако, похоже, всем желающим лично насладиться данным первоклассным экшеном стоит прямо сейчас бежать покупать новый компьютер. Почему? Потому что системные требования игры, объявленные разработчиком **Remedy**, просто шокируют. Судите сами, ***минимальные требования*** таковы: 450 MHz Pentium III, 96 MB RAM, 16 MB Direct 3D-compatible graphics card. Некоторые облегченно вздохнули? А теперь вздохните еще глубже, чтобы удалить остатки облегченности. Пото-



му что ***оптимальные требования***: 1 GHz Pentium III, 256 MB RAM, 64 MB Direct 3D-compatible graphics card. Выдохните. Что, не можете? А вы постарайтесь, постарайтесь. Как оклемаетесь, идите разбивать свинью-копилку.

Операция «Мультиплеер»

Тактический военный симулятор **Operation Flashpoint**, в который уже играет вся Европа, в США увидит свет только в сентябре. Задержка вызвана тем, что мультиплеер американской версии игры будет содержать некоторые дополнительные возможности. В США, где, благодаря массовому доступу к высокоскоростным сетям, многопользовательские игры пользуются более



высокой популярностью, чем в Европе, мультиплееру надо уделять самое пристальное внимание. Для американского релиза Operation Flashpoint разработчик игры **Bohemia Interactive** усовершенствует сетевой код и функционирование серверов. Европейцы смогут бесплатно проапгрейдить игру до американской версии на официальном сайте Operation Flashpoint. Вопрос, захотят ли. К моменту «штатовского» релиза популярность игры в Европе существенно упадет.

Мехи вновь на тропе войны

Microsoft анонсировала **MechWarrior 4: Black Knight**, адд-он к одному из лучших фантастических симуляторов прошлого года. Уже осенью поклонники вселенной **BattleTech**, где водится много-много злых роботов, получат новую сингловую компанию, новые типы мехов и боевой техники и несколько новых мультиплеерных модов (**absolute attrition, strongholds, siege assault, giant killers, clan vs. inner sphere**). Игрокам дадут также возможность отовариваться на черном рынке, что позволит без труда покупать запчасти для своих механических воинов. Разработкой адд-она **MechWarrior 4** занимается **Cyberlore Studios**, создатели **Majesty** и экспаншн-пака для **Warcraft II**.



Контрольный выстрел Хитмэна

Наконец-то стали известны первые детали относительно второй части прошлогоднего «симулятора киллера» **Hitman: Codename 47**. Разработчики из **Io-Interactive** решили не баловать геймеров адд-онами или редакторами сценариев, а сразу приступили к работе над **Hitman 2**. Причем стадия начальной разработки уже завершена и над игрой трудятся в поте лица. К сожалению, конкретной информации пока мало, и, учитывая то, что игра не была представлена на нынешней **E3**, можно предположить, что сиквел еще далек от даты релиза. Ребята из Io-Interactive говорят об огромном количестве свежих идей («то, что люди любят, ненавидят или находят беспокоящим их»), которые они обязательно воплотят в игре. Движок **Glacier** подвергли серьезной муштре и научили его не жалеть полигонов на персонажей. Также ходят слухи, что, возможно, Hitman 2 будет выпущен в свет не **Eidos**, а другим издателем.

"Диабло" побеждающий



Долгожданный адд-он **Diablo II: Lord of Destruction**, который уже наверняка побывал на вашем жестком диске и был пройден за пару счастливых дней, немало радости принес и своей "мамочке", компании **Blizzard Entertainment**. Предварительные заказы на "Разрушителя", поступившего в продажу 29 июня, превысили 2 миллиона копий. Первый тираж был сметен с прилавков магазинов в считанные недели. На-



помним, что оригинальная игра **Diablo II** разошлась по миру тиражом в 4 миллиона экземпляров. У адд-она есть все шансы повторить успех.

Властвуй над миром, "Вархаммер"

Компания **THQ** приобрела права на разработку и выпуск компьютерных и консольных игр, действие которых развернется в фантастической боевой вселенной **Warhammer 40,000**. Первая игра Warhammer 40,000 должна появиться в конце 2002 года. Пока еще не сделано никаких официальных заявлений на ее счет, однако можно предположить, что нас ждет стратегия в реальном времени, переполненная космическими морскими пехотинцами.

Анархия — мать порядка

Научно-фантастическая онлайновая ролевка **Anarchy Online** уже продается. Правда, не повсюду. 27 июня игра легла на прилавки магазинов

Скандинавии и Северной Америки. В Европе "Анархия" появится строго по графику — в сентябре, а к концу года распространится по всему миру, вплоть до Океании. Первый месяц игры бесплатен, зато потом ежемесячный взнос за аккаунт составит 12 долларов 95 центов. Это почти на 3 доллара дороже, чем месячный взнос за **EverQuest**, поэтому неудивительно, что многие геймеры загундосили: "У-у-у, а че так дорого-то, а?"

Пролетарии всех стран, переселяйтесь!

Несмотря на то, что игра **Settlers IV** не стала большим хитом, **Blue Byte** планирует выпустить к ней сразу два адд-она. В конце концов, "Поселенцы" уже давно нашли свою аудиторию, а армия фанатов всегда требует продолжения шоу, даже если шоу не совсем удалось. Первое большое дополнение будет содержать 5 игровых компаний и более 50 миссий. Во втором адд-оне кроме новых карт появится еще и четвертая раса — троянцы, коих в свое время изничтожили греки за бабенку Елену. Оба экспаншн-пака поступят в продажу до конца года.





Кто сказал: Diablo"!?

Рано или поздно **Blizzard Entertainment** позволит какой-либо кинокомпании сделать фэнтезийный боевик на основе **Diablo**. Съемки такого фильма — всего лишь дело времени, пока же Blizzard с рвением цепного пса охраняет раскрученное название. Стоило кинокомпании **New Line Cinema** объявить о начале съемок криминального боевика **Гэри Грея Diablo** с **Вин Дизелем** в главной роли, как Blizzard тут же подала на нее в суд. В результате New Line Cinema недавно изменила название злополучного фильма на **El Diablo**. Всего две буковки добавили — и проблем как не бывало.

Выросла BioWare большая-пребольшая...

Канадский разработчик ролевых игр **BioWare** попала в **Fast 100**, список 100 наиболее быстро развивающихся канадских компаний. BioWare заняла почетное 11 место, немного не дотянув до первой десятки. Успехи создателей **Baldur's Gate** действительно впечатляют. Компания была основана в 1995 году в **Эдмонтоне**, и первоначально ее штат состоял всего из 3 работников. Сейчас в BioWare работает около 100 человек, а доходы компании за 5 лет возросли более чем в 60 раз.

Сложные времена в Eidos Interactive

Недавно **Eidos Interactive** опубликовала финансовый отчет за прошлый фискальный год, завершившийся 31 марта 2001 года. Честно говоря, дела компании идут не лучшим образом. По сравнению с 1999 годом доходы упали на 26 процентов, Eidos потеряла около **60 миллионов долларов**. Однако в солидной компании нет места панике. Eidos планирует поправить свое финансовое положение в нынешнем фискальном году, чему должны поспособствовать такие релизы, как **Startopia**, **Commandos 2**, **Gangsters 2: Vendetta**, **Republic: The Revolution** и **Project Eden**.


Commandos спешат на помощь Eidos.

The Sims хотят сниматься в кино

Голливуд не на шутку взбудоражен — прошли слухи о том, что по компьютерной игре **The Sims** будет снят полнометражный художественный фильм. Оригинальная игра и два адд-она к ней по-прежнему находятся в первой пятерке самых продаваемых в США игр, и, разумеется, кинопродюсеры не могли обойти стороной такой феноменальный успех. Информации о **The Sims Movie** пока кот наплакал. Известно лишь, что производством фильма занялась крупнейшая мировая кинокомпания **Warner Brothers**. Киношка будет рассказывать о двух богах, контролирующих жизнь одной обычной американской семьи. Интересно, кто будет играть главные роли?

Myst III впереди планеты всей

В свое время квест **Myst** попал в книгу рекордов Гиннеса как «самая продаваемая игровая программа». На сегодняшний день игра разошлась по миру тиражом почти в 6 миллионов экземпляров. Очередная реинкарнация легенды **Myst III: Exile** от **Presto Studios** пытается повторить феноменальный успех оригинальной игры. Myst III: Exile возглавила чарты продаж по обе стороны Атлантики. Только в США за первые две недели продаж было куплено свыше **75 тысяч копий** игры, и — немыслимое дело — **The Sims** оказались вышвырнутыми с вершин американского хит-парада. В то же время главная музыкальная тема Myst III заняла первое место по количеству скачиваний на популярном сайте **MP3.com**.



Игровая индустрия на подъеме

Согласно прогнозам, сделанным лондонской **Informa Media Group**, игровую индустрию ожидает просто фантастическое будущее. В ближайшие 5 лет ее рост превысит **70 процентов**, а доходы по всему миру составят **86 биллионов долларов**. Владельцы next generation-телевизоров и мобильников послушно вольются в ряды геймеров. С них планируют состричь 22,8 биллионов баксов. Онлайновые игры в 2005 году принесут своим издателям уже 5,6 биллионов долларов. Доход от продажи игр для консолей вырастет с 18,8 до 32,6 биллионов зеленых (спасибо **X-Box**, **GameCube** и **PlayStation 3**).

Ко всему прочему, изменится имидж геймеров. Соавтор отчета Informa Media Group **Адам Томас** сказал так: «Геймеров наконец-то перестанут принимать за чудиков. Они вольются в мэйнстрим!» Не поздоровится только аркадам. Их продажи в ближайшие 5 лет значительно упадут, что обернется серьезными проблемами для таких компаний, как **Midway**.

Лара бьет рекорды



Lara Croft: Tomb Raider (в нашем прокате фильм идет под **названием "Лара Крофт: расхитительница гробниц"**) стал самым прибыльным в истории кинофильмом, снятым по мотивам компьютерной игры. Только в премьерный уик-энд с 15 по 17 июня приключенческий боевик в духе незабвенного Индианы Джонса опустошил кошельки американцев на 47 миллионов и еще 700 тысяч долларов. Tomb Raider стал также самым кассовым фильмом с актрисой в главной роли (до этого почетный титул принадлежал **"Ангелам Чарли"**). Несмотря на то что критики довольно прохладно встретили фильм и оценили его на "троечку", исполнительница главной роли Анджелина Джоли удостоилась всяческих похвал. Роль оказалась как раз по ней. Судя по тому, что мировые сборы Lara Croft: Tomb Raider уже перевалили за несколько сотен миллионов долларов, продолжение следует... По крайней мере, с Джоли уже подписан контракт на съемки во второй части "Лара Крофт: расхитительница гробниц".

СРОЧНО В НОМЕР

Открытие Age of Empires III

Как по мановению волшебной палочки, Интернет переполнился слухами, касающимися **Age of Empires III**. Никто не сомневался в выходе продолжения мегапопулярной RTS, однако стоило появиться первым известиям о ней, как добрая половина сайтов, посвященных компьютерным играм, заверещала: «Сплетни! Сплетни!»

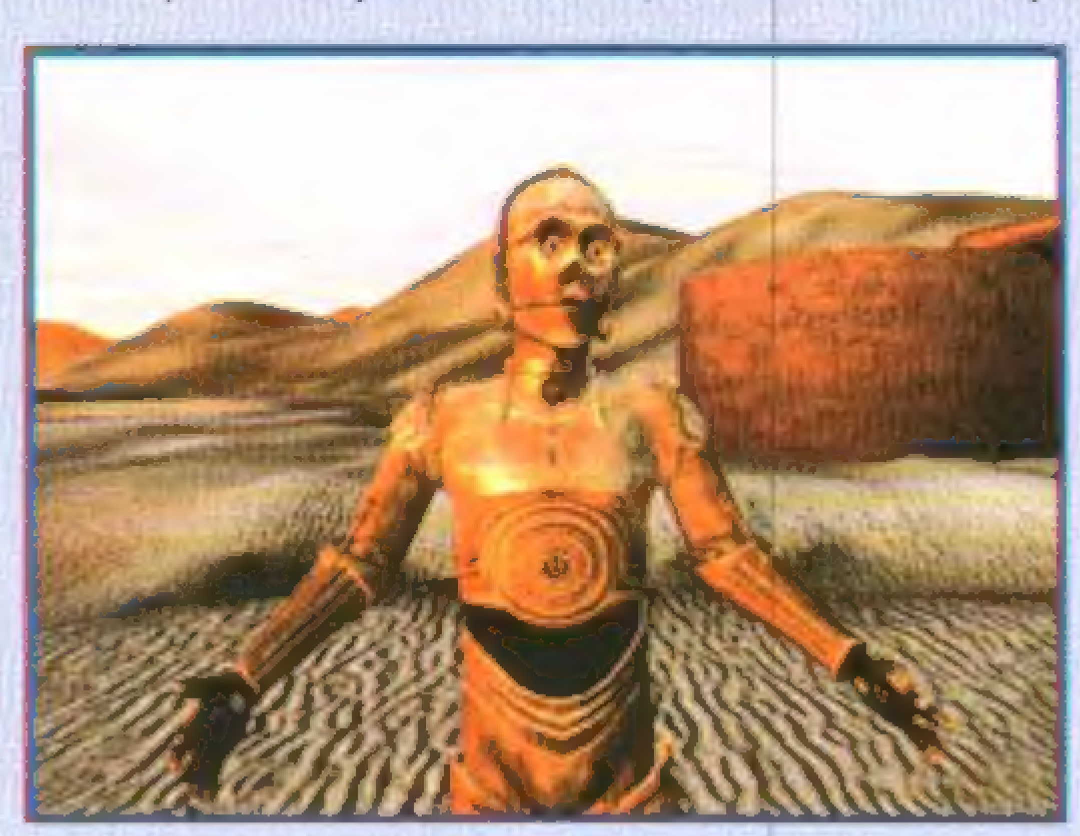
Сначала оценим сами новости, частично позаимствованные из немецкого журнала **PC Games**, частично из других источников. Итак, Age of Empires III будет иметь подзаголовок **Age of Discovery** и будет посвящена эпохе великих географических открытий. Игра разрабатывается на трехмерном движке **BANG**, возможности которого уже были представлены публике на **E3** во время демонстрации **Age of Mythology**. Несколько новых наций и 50 миссий для сингла — вот ради чего стоит жить фэну AofE. Релиз игры намечен на январь-февраль 2003 года.

Уточнить, соответствует ли действительности данная информация, довольно проблематично, так как ни **Microsoft**, ни **Ensemble Studios** пока не делали никаких официальных заявлений. Однако кое-кто уже проболтался. Глава PC-отделения **Microsoft Games Стюарт Малдер**, рассказывая о Age of Mythology, упомянул и Age of Empires III. По его словам, третья часть пока не имеет точного названия, однако посвящена она будет эпохе великих географических открытий. Завоевание новых миров, долгие плавания и множество людей с ружьями — все здесь.

Честно говоря, новости касательно Age of Empires III звучат весьма правдоподобно. Хотя, конечно, до выхода игры еще так много времени, что некоторые детали могут кардинально измениться.

Лучшие из лучших на E3

Нет, не зря **Electronic Entertainment Expo** называют одним из самых главных событий года в игровой индустрии. Казалось бы, выставка электронных развлечений давно уже завершилась, а ее итоги подводятся до сих пор. Недавно комитет **Награды Игровых Критиков (Game Critics Award)**, в который входят представители веду-



щих игровых компаний, игровых журналов и веб-сайтов, посвященных электронным развлечениям, назвал лучших из лучших на E3 2001. Судьи (а их было более 40) рассмотрели 65 игр на самых распространенных игровых платформах и вынесли свой вердикт — считать главным событием шоу презентацию **GameCube** от **Nintendo**. В других номинациях Game Critics Award также досталась достойнейшим, причем братья по PC забрали ровно половину всех наград.

Лучшая оригинальная игра — **Majestic (Electronic Arts)**

Лучшая PC-игра — **Star Wars Galaxies (Sony Online / LucasArts)**

Лучшая hardware для PC — **Nvidia's GeForce 3**

Лучшая RPG — **Neverwinter Nights (BioWare/Interplay)**

Лучший симулятор — **The Sims Online (Maxis / Electronic Arts)**

Лучшая стратегия — **Age of Mythology (Ensemble Studios / Microsoft)**

Лучшая онлайновая мультиплеерная игра — **Star Wars Galaxies (Sony Online / LucasArts)**

Специальная награда за звук — **Medal of Honor: Allied Assault (2015 Inc. / Electronic Arts)**

American McGee играет по-крупному

После выхода в свет самой психоделической игры десятилетия **Alice** ее создатель **American McGee** окончательно перешел в разряд культовых героев. Некоторое время о нем не было ни слуху ни духу, однако сейчас он вновь в центре внимания. American McGee оставил пост креативного директора **Electronic Arts** и в скором времени вместе со своим старым другом Дэйвом Тейлором презентует публике новую игровую компанию **Carbon Entertainment** со штаб-квартирой в Лос-Анджелесе. Цель создателей новой компании очень любопытна: создавать проекты, которые будут одновременно интересны и для издателей компьютерных игр, и для киношников.



Кроме того, American McGee подписал контракт с кинокомпанией **Miramax** и вскоре попробует свои силы в режиссуре. Сначала ему придется потренироваться на видеоклипах, но затем его ждет полнометражный художественный фильм. Не забыт и фильм **"Alice"**. К съемкам пока еще не приступили, и это порядком досаждает McGee (*"Иногда фильмы проходят через систему Голливуда очень медленно!"*), однако ждать осталось уже недолго. Сценарий для "Alice" уже почти готов.

GameBoy — клевый такой...

Похоже, дела у Nintendo идут все лучше и лучше. Не успели стихнуть восторженные "ахи-охи" по поводу GameCube, как компания выпустила в свет портативный GameBoy Advance. Только за одну неделю продаж переносная игралка разошлась сумасшедшим тиражом в 500 тысяч экземпляров и, по заявлению представителей компании, стала самой быстро продаваемой игровой системой в США. При таком ажиотаже GameBoy Advance вскорости сделался дефицитным товаром — пока не подвезли новую партию. Всего к концу июня было продано свыше 1 миллиона "ГеймБоев".



Радость "нинтендовцев" немного подпортили представители компании Sony, которые заявили, что аналогичная партия их консоли PlayStation 2 была продана в 3 раза быстрее, а значит, GameBoy Advance не может считаться самой быстро продаваемой игровой системой.

Ну что здесь можно сказать?! Ох уж эти конкуренты!

Волк в капкане

Судя по всему, известная отечественная пиратская компания **7 Wolf Multimedia**, занимав-

шаяся локализацией, тиражированием и распространением компьютерных игр без заключения лицензионных соглашений с компаниями-правообладателями, прекратила свое существование. Сотрудники Главного управления по борьбе с экономическими преступлениями МВД России в ходе обыска в здании фирмы **"Атланта-Экс"** изъяли 20 тысяч пиратских дисков. Контрафактную продукцию опечатывали в присутствии заместителя генерального директора "Атланты-Экс" ***Василия Драчука***, который настаивал на том, что голограмма с волком на дисках служит доказательством их лицензионности. Драчуку не поверили, обвинили его в нарушении авторских прав и возбудили против него уголовное дело. В настоящее время оба сайта 7 Wolf Multimedia находятся "на реконструкции", активной деятельности фирма не ведет.



Беспредел продолжается!

Компании "Бука" и **T2 Interactive Europe Limited** подписали контракт, согласно которому **Buka Entertainment** получила права на издание и распространение на территории России го-



ночной экшен-игры **Grand Thief Auto 3**. Если учесть тот факт, что **"GTA 2: Беспредел"** быстро окупилась и до сих пор неплохо продается, можно только порадоваться и за "Буку", и за геймеров, которые получат качественный локализированный продукт. Выход GTA 3, местом действия которой станет Нью-Йорк, намечен на первый квартал 2002 года.

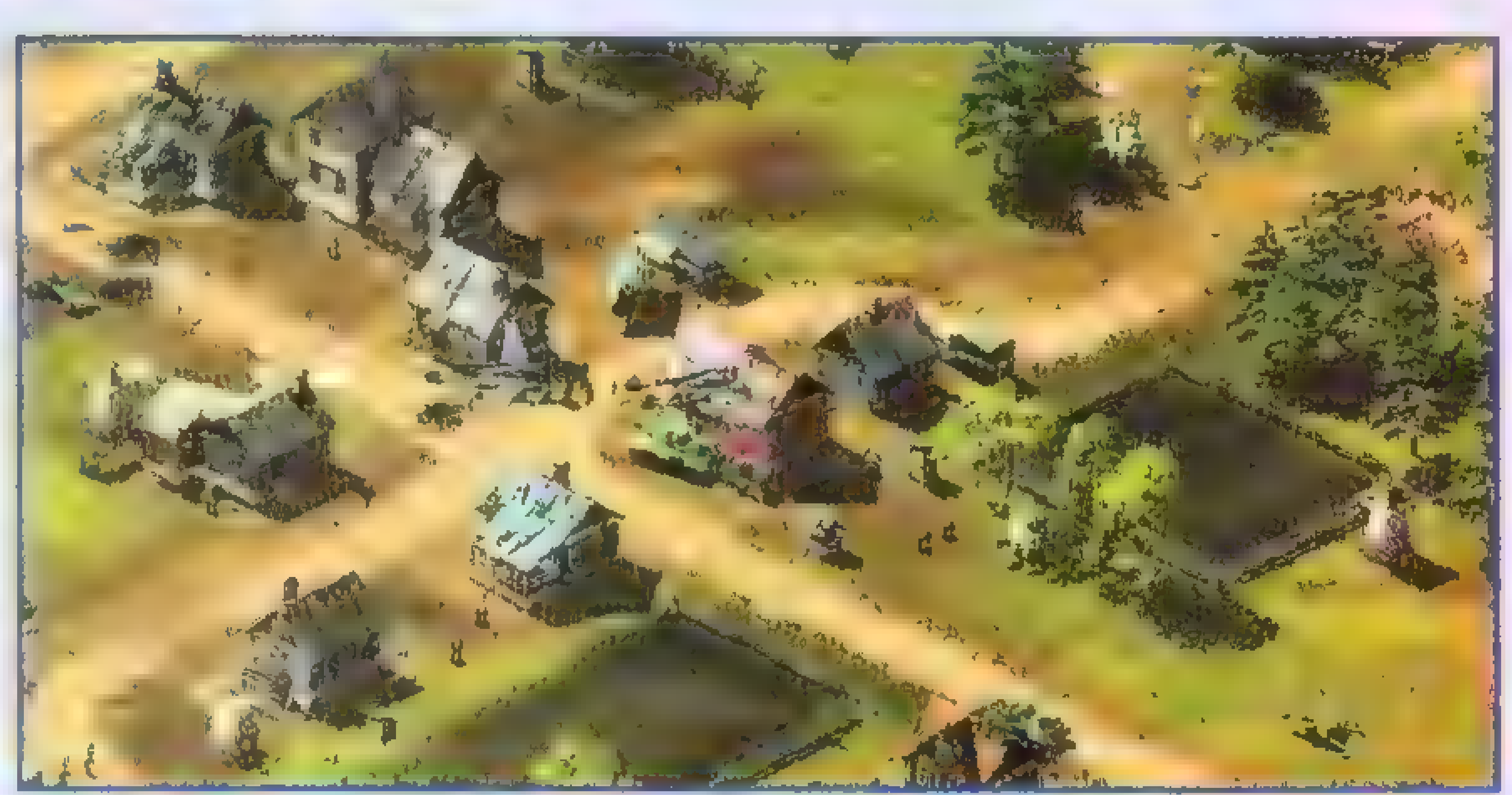
Также "Букой" было подписано соглашение о долговременном сотрудничестве с разработчиком **MiSTLand**. Подписав всего одну бумажку, компания стала издателем целого ряда компьютерных игр, разрабатываемых MiSTLand (в том числе продолжения линейки **"История войн"** и серия пока не анонсированных тактических игр).

Наконец, "Бука" заключила крупный договор с **3DO** и получила права на издание на территории СНГ следующих игр: **Army Men Sarge's Heroes, Army Men Air Attack, Heroes of Might & Magic IV** и **Might & Magic IX**. Релизы намечены на третий и четвертый кварталы 2001 года.

Myst III идет в Россию

Следующая новость почти невероятна — компания "Руссобит-М" подписала контракт с компанией **UbiSoft** на издание в России одной из самых успешных игр 2001 года **Myst III: Exile**. Несмотря на то что "руссобитовские" локализации частенько поругивают, в данном случае работа практически наверняка будет выполнена на "отлично". Почему? Слишком громкая игра, UbiSoft обязательно захочет проконтролировать процесс локализации.

"Руссобит-М" пытается не отставать от **"Буки"**. Ею был подписан договор с компанией **CDV** на издание на территории России и стран СНГ **Sudden Strike Forever**, адд-она к стратегической игре **Sudden Strike** (**"Противостояние 3"**). "Довесок" осчастливит отечественных



Даты выхода игр

Июль	
Crimson Order	01
Starfleet Command Orion Pirates	02
Destroyer Command	05
Silent Hunter 2	05
Vietnam 2	04
Lightweight Ninja	10
Disciples 2	10
Harpoon 4	11
Dragonraiders: Chronicles of Pern	12
Iron Dignity	13
Schizm	16
MechCommander 2	19
Jekyll and Hyde	20
Myth: Green Berets	25
Commandos 2	26
Merchant Prince II	27
Max Payne	27
Anachronox	30
Throne of Darkness	31
Август	
Majestic	01
Sudden Strike Forever	01
Real War	15
Jetboats Superchamps 2	15
Duke Nukem: Engandered Species	17
Arcanum	22
Independence War 2	22
Conquest: Frontier Wars	22
Destroyer Command	23
Silent Hunter 2	23
International Rally Championship	23
Rune Gold	24
Battlefield 1942	25
Madden NFL 2002	28
Сентябрь	
ARX Fatalis	01
Freelancer	01
Coaster Works	03
SimsVille	03
Trade Empires	05
Monopoly City	07
Pool of Radiance: Ruins of Myth Dranor	07
O.R.B.	11
Rails Across America	12
Dragon's Lair 3D	13
Stronghold	15
Neverwinter Nights	17
RIM	17
Motor City Online	19
Empire Earth	19
Red Faction	20
Conflict Zone	21
Project Eden	25
Dungeon Siege	27
Lock on: Modern Air Combat	27
Evil Twin	28

стратегов четырьмя новыми кампаниями за Германию, США, Великобританию и СССР, четырьмя дополнительными сингловыми миссиями и десятью картами для мультиплеера. К тому же ожидается «прибытие» новых юнитов. Кроме того, к Sudden Strike Forever на блюдечке с голубой каемочкой подадут редактор карт и миссий. Что касается локализации... В свое время русская локализация Sudden Strike вызвала много нареканий. Будем надеяться, на этот раз нам не дадут поводов для придирок.

Кто хочет быть демиургом?

В начале июля начался бета-тест ожидаемой по всему миру стратегии **"Демиурги"**. Поскольку интерес к проекту действительно интернациональный, то и бета-тестеры отбирались без каких-либо ограничений по месту жительства. Такое случилось впервые в истории компании **Nival Interactive**.



Кроме того, Nival Interactive сменила дизайн логотипа компании. По сообщению пресс-службы Nival, *"более строгий и четкий логотип как нельзя лучше соответствует новому уровню компании"*. Первой игрой, на которой будет красоваться новый логотип, станет как раз стратегия "Демиурги". Ее выход по-прежнему намечен на четвертый квартал 2001 года.

"Ил-2" притормозили

Дата выхода отечественного авиасимулятора **"Ил-2: Штурмовик"** от **Maddox Games** перенесена на конец осени. Сделано это волевым решением западного издателя игры **Blue Byte**. По их же воле в игре появится туториал (что-то наподобие "фланкеровских" учебных миссий), новые самолеты, а полностью готовая демо-версия станет доступной лишь в сентябре. Как говорится, кто платит, тот и заказывает музыку.



В квест по грибы

Квесты тоже могут быть долгостроями. Яркий пример данному утверждению — **"Гилберт Гудмейт и гриб Фангории"**, четыре года кряду разрабатывавшийся шведской компанией **Prelusion**. К счастью, сейчас работа над игрой, которая для многих любителей адвенчур значит не меньше, чем **Serious Sam** для фанатов **DOOM**, завершена, и в августе компания **New Media Generation** выпустит в России локализованную версию. Квестовики дадут 40 часов геймплея в духе **Monkey Island**. Вместе с Гилбертом Гудмейтом они отправятся на поиски магического гриба Фангории, украденном у его деда-сторожа.



Чужие звезды, большие гонки...

Несколько любопытных проектов представила издательская марка *snowball.ru*, студии



Snowball Interactive. Первый — скроллерная трехмерная аркада а-ля Xenon 2 под названием **"Чужие звезды"** от независимой английской команды **Pompom**. Второй проект — аркада **"Большие гонки"**, дело рук испанских разработчиков **Revistronic**. В игре можно будет съезжать с доро-



ги, срезать углы, использовать трамплины и неровности ландшафта, стрелять по соперникам, подкладывать мины и даже разрушать окружающие трассу постройки. Короче, есть где развернуться. К моменту выхода номера журнала обе игры уже должны увидеть свет.



Порно от Microsoft

Почтенную корпорацию **Microsoft** уличили в распространении порнографии. При загрузке сайта космического симулятора **Starlancer** сами собой открывались два окна, адресованные искушенным ценителям порно. Любопытно, что когда один из посетителей сайта сообщил технической службе Microsoft о творящемся под носом беспределе, техники не смогли обнаружить злополучные ссылки. Лишь спустя неделю, после обращения еще нескольких геймеров, ссылки на порносайты были найдены и уничтожены. ■



СРОЧНО В НОМЕР

Хороший движок на дороге не валяется

Гигант игровой индустрии, компания **Eidos Interactive**, объявила, что подписала соглашение с **Epic Games** и лицензировала новейший **движок Unreal Warfare** (рабочее название) для нужд своей дочерней **студии ION Storm Austin**. Что за нужды — ни для кого не секрет. На Unreal Warfare будут разработаны две долгожданные игры — **Thief III** (!) и **Deus Ex II**; не исключены и другие проекты, хотя о них пока умалчивается.

"Решение использовать оригинальный движок Unreal для создания ***Deus Ex*** *было одним из лучших решений, что мы когда-либо сделали,* — признался директор **ION Storm** *Остин (Austin) Уоррен Спектор. — Если говорить о будущих проектах, то движок Unreal нового поколения поражает своей мощью и гибкостью."*



Вступление к "CD-мании"

Привет всем! Как водится, во вступлении к "CD-Мании" мне предстоит выделить те любопытные в своей любопытственности и интересные в своей вящей интересабельности аспекты, которые заслуживают того, чтобы быть выделенными. Начинаем выделять.

Герой дня — *"Deathmatch"*, в котором открылся раздел от *unreal.chaos.ru*. Посвящен сей раздел **Unreal Tournament** и, если все пойдет как предполагается (т.е. по маслу или по иным молочным производным), то в следующих номерах он будет расти, шириться и набирать обороты. Основная его направленность — классные карты, снабженные детальными рецензиями.

Далее, в том же самом *"Deathmatch"* публикуется *"Библия Unreal Tournament"*, которую все поклонники UT просто обязаны не обойти вниманием

Следующее. За тот период, пока готовилось (шкворчало и беспардонно жарилось) содержимое компакта, пришло не так много ваших творческих изысков, под каковыми я разумею конструирование уровней и всякое прочее многообразное суперское. Видимо, сказали свое веское слово сессии да экзамены, летние увеселения до жара и прочие антикомпьютерные суррогаты антитворчества. Впрочем, слово это оказалось тихим и быстро затухло. На следующем номере рубрика **"Мы творим"** будет отнюдь не маленькой, могу гарантировать. Мы просто не стали пороть горячку и наскоро выкладывать то, что пришло от вас в последние дни. Знаете ведь как бывает: то ничего да ничего, а то разом ка-ак со всей силы, так и обтекаешь. Ваяйте и шлите, короче, и помните, что лето — это *пора* активности, а не только прогревание *пор* под солнышком! ;)

Конкурс по Counter-Strike. Первые карты пришли. Сногсшибательных среди них нет, но посмотреть есть на что. Смотрите компакт, читайте о картах, запускайте, играйтесь, присылайте нам свои мнения и рейтинги.

Музыка на компакте будет звучать мелодиями **Operation Flashpoint**, написанными группой **"Seventh"**. Должен заметить, что эти мелодии произвели на вашего покорного слугу, а также на верного друга и соратника вашего покорного слуги — *Святослава Торика*, неизгладимое впечатление. Планируется также выдрать чего-нибудь звучаще-музыкальное из **Битв Дюнского Императора** (сокращенно: **БДИ**) и, возможно, еще **откедова-нибудь**. Окончательно не решено.

Последнее: внимательнее осматривайте раздел *"Демо-версии"*. В зависимости от наличия свободного места на компакте там возможны множественные вариации содержимого.

Искренне ваш, ваш, их и ух,
Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)



Руководства и прохождения

На компакте номера публикуются:

1. Полное прохождение приключенческого *"Пророк и убийца"*, в англоязычном девичестве известном как *"The Prophet and the Assassin"*, от очаровательной *Пятнистой Рысявки*. Материал, несомненно, решит проблемы всех, кто, проходя игру, застрял на тех или иных ее, так сказать, этапах.

2. Предварительное руководство по ролевому **Arcanum** от *Кирилла Шитарева*. Материал был подготовлен в темпе джаза в кратчайшие сроки, пролегавшие от появления игры в продаже и до ухода номера в типографию. Полнометражный материал, включающий в себя также и прохождение, мы планируем на следующий номер.

3. Мы уже публиковали руководство по **Europa Universalis**. Процесс нам понравился. Публикуем еще раз. А если серьезно, то материал дополнился глубокими советами и не менее профессиональными рекомендациями от *Юрия Кузьмина*. И теперь руководство, порядком увеличившееся в размерах, заново встретит вас на компакте, в полном величии своих прежней и новообретенной частей.

4. Сейчас *Антон Логвинов*, автор материалов по **Emperor: Battle for Dune** в *"R&S: Вердикт"* и *"Матрице"* сжимаемого вами в руках номера, лихорадочно облекает в буквы и словеса всеохватывающее руководство, которое, скорее всего, вы и обнаружите на компакте.

5. Возможно, будут еще некоторые материалы.

*Все названные статьи публикуются в разделе **"Руководства и прохождения"** на компакте, где снабжены графикой и всем прочим. Кроме того, в разделе **"По журналу"** в блоке **"Матрица"** все то же самое, но без картинок, дано в виде **RTF-файлов**. Редакция напоминает, что все материалы являются собственностью журнала и не могут быть опубликованы где-либо, будь то сайт или печатное издание, без нашего письменного разрешения.*

Составитель рубрики:
Алексей Макаренков



Игровая зона

(makarenkOFF@igromania.ru)
При участии Алексея Кравчуна и Геймера
В подборке оружия к Counter-Strike принимал участие J.B.

#01. Black&White

1. Если ваши Коровы, Тигры и Гориллы отжили свое в мире однопользовательской игры, то пришла пора скрестить шпаги с компьютером в режиме skirmish. Предлагаем вашему вниманию сразу две карты для подобного рода увеселений. **Crazy Boy World** (повторно выкладываем по просьбам наших читателей) и **The Iron Curtain**.

2. Когда устанете играть в skirmish, настанет пора вызвать на поединок настоящего живого противника. И тут вам пригодится **DM-карта Good vs Evil**. Надеемся, вы уже научились воспитывать из нежного Теленка настоящего быка для корриды.

3. А если вам просто наскучили оригинальные игровые скины, то предлагаем несколько подправить их. Надеемся, вы не имеете ничего против обновленного **черно-белого доброго Тигра**, не менее душевной **Коровы Альбиноса** и столь же **золотого**, сколь и **хорошего Льва**.

#02. Cossacks: European Wars

Отсутствие внимания с нашей стороны к «Казакам» на протяжении нескольких номеров объясняется довольно просто. Активности фанатов не наблюдалось. Что ж, бывает. Бывает, что игра, вышедшая в одной стране, получает значительно большую популярность в другой. «Казаки» на западе привлекли к себе куда больше внимания, чем в России. Не будем искать объяснения данному факту, а лучше познакомим вас с самопальными творениями «забугорных» фанатов нашей игры. Их — творений — пока немного. Но, во-первых, это только пока, а во-вторых, то, что есть, заставит вас забыть о скуке, воспоследовавшей после пройденной вдоль и поперек игры. Предлагаем вашему вниманию **четыре однопользовательские карты**, которые при желании можно использовать и для мультиплеера. **Battle of Narva** полностью «обыгрывает» события, имевшие место быть двадцатого ноября 1700 года. **The Battle of Germantown** — никакой исторической достоверности, но впечатление, что все происходящее было в действительности, не оставит вас до самого конца. В **The Swedish Invasion** придется защищать родной городок от вторжения шведских оккупантов. И на сладкое — **Waterloo**. Возможно, вы не согласны с тем, что произошло 18 июня 1815 года в одиннадцать часов пополудни. Никто не мешает переписать ход истории. Виртуальность тем и хороша, что в ней дозволено почти все.

#03. Counter-Strike Igromania Model Pack #6 for Counter-Strike v1.1: "Night power"

Пропало желание играть в "Каунтер-Страйк"? Ваши глаза устали от убогих стандартных моделей? Вам надоело глядеть на тупые рожи своих коллег? В смысле, на их модели в C-S... Если да, то к вашей радости классные парни постарались и сделали суперкачественные модели бойцов виртуального фронта. Все они имеют очень тщательную, детальную прорисовку с претензией на реальность и достоверность. Предлагаю вам наиболее удачные, с моей точки зрения, модели игроков и оружия, отобранные мною из закромов CS-нета. Правда, для некоторых моделек пришлось самому делать картинки .tga, дабы вы могли с удовольствием любоваться ими и в меню выбора игрока и покупки оружия

Модели бойцов поддерживают высококачественные текстуры размером 512x512 пикселей. Если у вас достаточно мощная машина, то можете создать в папке Cstrike файл autoexec.cfg и вписать туда команду "gl_max_size 512".

SWAT Sniper

Заменяет модель GIGN. Типа, это снайпер. Прикольный очкарик, очень похожий на хакера из заморских кинофильмов. Однако не забывайте, что внешность часто бывает обманчива. Пользуясь случаем, хочу передать привет всем каунтер-страйкерам и посоветовать им эту модель. Да и все остальные тоже

SWAT Commander

Заменяет модель GSG9. Мент. Просто мент. В каске. Просто в каске

SWAT High Risk Entry

Заменяет модель SAS. Не знаю, как вас, а меня тупая физиономия парня в противогазе просто достала Теперь у вас есть парень в «танке». В команде с таким «кабаном» нарываться на кучу противников станет безопасным занятием... Если, конечно, ваш «кабан» — реальный «отец». *J.B._say_team: Terminator, cover me!*

SWAT Assaulter

Заменяет модель Urban. Жертва фанатов футбола и злобных демонстрантов. Именно в такой экипировке хорошие парни пытаются «укладывать спать» разбушевавшихся фанатиков-террористов

Stoner SR-25K SE Series

Заменяет модель Colt M4A1 Corbine Истинным кантерам — солидные стволы с фототекстурами. Вот это да! Столько примочек на одной винтовке я еще не видел Здесь и подствольный гранатомет, и фонарик, и сошки И не важно, что в игре они не работают, главное — что винтовка круто выглядит и здорово звучит. В умелых руках может даже кого-нибудь убить. Первым пяти покупателям этой пушки на нашем респе глушитель БЕСПЛАТНО (он точно работает). В комплекте присутствует "w" модель

M82A1 Barrett Light .50

Заменяет модель "AI Arctic Warfare/Magnum-слонобой" на "M82A1 Barrett Light .50-фрагодел" В действительности — реальная пушка, которая состоит на вооружении военных сил США. Присутствует во многих играх. Как и предыдущая винтовка, имеет сошки и фонарик. Какой же снайпер обойдется без подствольного фонарика?! Благодаря ее массивности, возникает желание не только стрелять, но и бегать, схватившись за ствол, разнося всех прикладом. В комплект входят "p" и "w" модели, позволяющие лицезреть винтовку не только у себя в руках, но и в руках у противника или на земле.

MP5

Еще одна извращенная модель, теперь уже MP5. В наличии глушитель и... догадайтесь, что еще? Правильно! Фонарик. Сам звук выстрелов очень напоминает звук пейнтбольного маркера. Не верил его реальности, пока не услышал звук выстрелов MP5 с глушителем в кино. Тихий, маленький и смертельный ган — вот что нужно для секретных операции. В комплекте также "p" и "w" модели

Карты

cs_dune

Как уже понятно из названия карты, события происходят среди песков и камней под палящим солнцем. Террористы, как всегда, требуют кучу денег, иначе они перебьют всех заложников. Однако



бравым парням из Спецназа денег на выкуп не хватило. И решили они всех гадов просто перебить. Вот такая легенда. В вашем распоряжении куча джипов, багги и даже мотоцикл! На карте можно увидеть пару приколов от создателей, но их сначала надо найти. Карта для разборок 10-20 бойцов. Вейпоинт для PODBOT'а найти не удалось.

de_avalley

Очень оригинальная карта, сделанная в духе средневековой Японии. Картонные домики, чашечки с сакэ и террористы с бомбой. Карта для разборок 10-20 геймеров. Чем меньше игроков — тем больше шансов заблудиться и искать друг друга во множестве узких коридорчиках. Знайте, что двери на карте есть! Просто они очень похожи на стены. Вейпоинт для PODBOT'а в комплекте.

#04. Delta Force: Land Warrior

Предлагаем вашему вниманию неплохой **скринсейвер**. А на закуску получите **DFLW Host Editor** — утилиту, позволяющую оперировать внутриигровыми моделями текстов. Чуете, к чему клоним? Ничто не мешает вам теперь русифицировать игру. И ведь можно подойти к делу с размахом, а не так, как подошли к нему всякие там пираты.

#05. Deus Ex

Несмотря на то что игра вышла довольно-таки давно, ее дефматч (заметьте, патч, его привносящий, появился почти на год позже самой игры) пользуется непреходящей популярностью. Размеренные, можно сказать, интеллектуальные баталии. Почти **Delta Force**, только еще «умнее». «Контра» для умников и умниц. Продолжаем подпитывать ваш интерес к игре и выкладываем две DM-карты, которые сразу на двух ведущих DE-сайтах получили высший рейтинг. **Atlantis** и **Countcastle**. Каждая рассчитана на 3-5 человек и каждая же представляет собой маленькое произведение архитектурного искусства.

#06. Giants: Citizen Kabuto

Giants не суждено было поселиться на страничках «Игровой Зоны». Он предпочитает появляться у нас набегами. Причины тому, думаем, понятны всем. Игра не располагает к народному творчеству. Ни вам редактора, ни открытой архитектуры движка... Однако истинные фанаты способны выкрутиться и не из такой ситуации. А в результате получается следующее.

1. Определенно, Морские Жницы (**Delphi**) в игре решили, что проживают на Северном полюсе. Иначе как объяснить, что они напялили на себя столько одежды? Мини-юбка и элегантный топ — непозволительная роскошь. **Delphi Nude *IMPROVED* Skin** заставит жриц морских глубин (вернее, только модель Жницы, которой управляете вы) скинуть с себя лишние атрибуты одежды. А лишнее в таких ситуациях, как известно, абсолютно все.

2. Если вам нет шестнадцати, то смотреть на, просим прощения, голых баб вам еще рановато. Можно посмотреть на одетых... Но как одетых! Черные чулки, черный топ в сочетании с элегантной и почти ничего не скрывающей юбочкой. Заметьте, трусики под юбочку не предусмотрены. Называется скин — **Delphi With Stockings Skin**.

3. Думаете, вы уже все дефматчевые карты исследовали? Как же, даже и не думайте. Как минимум одна скрылась от вас. Вернее, это разра-

ТЕПЕРЬ НАСТОЯЩИЕ!!!



В ПРОДАЖЕ С АПРЕЛЯ

ботчики ее умело запрятали в самые недра движка. Но раскопать «беглянку» ничего не стоит. Достаточно воспользоваться **утилитой-анлокером**. Наслаждайтесь просторами **Lost World multiplayer maps**.

4. Оказывается, в игре можно изменять не только скины, но и погоду на некоторых картах. Чтобы оправдать таки наличие одежды на Жнице, бегающей по карте **Three Way III Map** (это если вы, конечно, еще не установили соответствующий «раздевающий» скин), стоит посыпать землю **снегом**

#07. Grand Prix 3

Пока Миша Шумахер махал ручкой из своего ярко-красного болида любимцу девочек Мике Хаккинену, сидящему в сером «жеребце», на нас продолжали сыпаться письма с просьбами выложить « хоть что-нибудь по игре Grand Prix». Что ж, что-нибудь выкладываем.

1. **Liverpool F1 Car** — перелопачивает окраску болидов, кокпита, шлема, заменяя оригинальные изделия на изделия с логотипом футбольного клуба **Liverpool**

2. А чтобы не было скучно, установите-ка сразу **три новеньких трассы** и испытайте на шкуре своего болида все особенности **LongBeach**, **Austria** и **Monaco** 2001 года.

#08. Half-Life

Пока Гордон Фримен преследует неуловимого бизнесмена в **Blue Shift**, а охранник, в свою очередь, тщится нагнать не менее неуловимого Гордона в **Opposing Force** , мы тем временем пробежимся по местам боевой славы отцов шотгана. На этом номере мы выкладываем только одну **однопользовательскую карту**, зато отменного дизайна. А качественная детализация во все времена отъедала немало жизненного пространства, вот и **Outrun** весит столько, что сразу вытеснила с нашего компакта всех остальных претендентов на «выкладку». Поэтому в целях профилактики душевных и кишечных расстройств от огорчения присовокупляем к карте **качественный WinAmp-скин**. А кто скажет, что C-S — это не HL, того милости просим... Птица должна помнить, из какого гнезда ее перья растут.

#09. Heretic II

Только не говорите, что вы забыли. Как можно забыть игру, которая подарила нам динамичность геймплея, сравнимого с «Руной», но более двух лет назад? Вернее, это «Руна» подарила нам динамичность «Еретика» на движке Unreal. А между прочим, в игру продолжают играть. И если у вас есть доступ к сетке, а на пыльных антресолях завалялась пыльная коробочка Raven, то отчего бы не тряхнуть стариной да не сыграть в отменный дефматч? Специально для этого мы припасли для вас свеженький (2000 года выпуска) мод. **Skull Hunters Mod** представляет собой аналог (или гомолог) классического Head Hunters. Носимся за противником, срываем буйну головушку с его плеч, после чего вокруг нас начинает вращаться элегантный черепок. Особенно экстремально выглядят личности, отхапавшие больше десяти голов.

#10. Heroes of Might and Magic III

Садимся на Пегаса, заручаемся поддержкой Архангела, по правую руку ставим стадо Огненных Големов, по левую — стаю Диких Волчар и идем выкуривать злого джина из подземной бутылки.

1. Сначала устраиваем дымовую завесу и проникаем на территорию врага в четырех сценариях. **Absolute War**, **Battle for Asgoard**, **Battle of the Gods** и **Dragon Adventurer**

2. А когда мгла несколько поредеет, кидаемся в стремительную атаку на властелина подземелий в четырехуровневой компании **Lo Hobbit**.

#11. Hitman: Codename 47

Увы, по игре мало что выходит. Обои мы уже не раз выкладывали, а больше и нечего. Впрочем, не совсем. Наверняка вы, если, конечно, играли в игру, пришли в восторг от музыкального сопровождения. И немудрено: его ведь не на коленке за обедом писали. Целый коллектив композиторов старался. Хочется, ой как хочется послушать музыку в отрыве от игры, пройденной уже вдоль и поперек! Нет ничего проще. Хватайте **плагин для WinAmp'а** — и можете хоть услушаться этими «загадочными» .sgt файлами. Именно в них и живет музыка.

#12. Insane

Наконец-то начали появляться самопальные творения под эту замечательную, по всем параметрам безбашенную гоночную аркаду. Увы, пока их — самопалов — немного, зато качество творений налицо. Предлагаем (вернее, авторы предлагают) прокатиться по трассам игры на **Hammer'е**, **тракторе** и... **автомобиле "Скорой помощи"**. Действительно, нет ничего веселее, чем рассекать просторы прерии на реанимационной машине. Заметьте, это именно новые **модели каров**, а не какие-то пресловутые скины. Скинов, к сожалению, пока появилось немного, и все, что попали под наше внимание, не были достойны внимания вашего. Подождем; глядишь, к следующему выпуску «созреет» побольше.

#13. Kingpin

Мы долго хлопали ушами, а как выяснилось, игра все еще жуть как популярна. Наверное, оттого, что достойных заменителей пока не появлялось. Приносим свои извинения и начинаем стремительно уделять Kingpin'у должное внимание. На этом номере получайте симпатичного **бота** по имени **BotKiller** (увы, **TheKrazelBot** найти пока не удалось, он стремительно пропал из Сети, если у кого валяется в заначке, срочно высылайте нам) А к девятому выпуску «Мании» мы обязательно окучим скины и карты, а там, глядишь, дойдет дело и до модов, которых набралось немалое количество

#14. Quake III: Arena

1. Всем поклонникам классического «Кутри»-дефматча предлагаем опробовать две высококачественные **модельки**. **Cleaner Wolf** — шикарный волчара в смокинге и с галстуком. С ракетометом в лапах он бесподобен. **Major Maxim** же просто стилен. Черный плащ с красной подкладкой, которая так идет к алым горящим глазам майора

2. И, как всегда, карты. На этот раз всего три, зато очень качественные, оттого такие «увесистые». **Altar** (DM), **MKBase** (CTF) и **Charon** (DM). Более подробные описания каждой карты смотрите на компакте.

#15. Red Alert 2

Противостояние Советов и Штатов продолжается. Ядерные боеголовки сыплются на головы мирных жителей, которые уже давно достали с пыльных антресолей свои противогазы. Предлагаем вам поддержать миротворческую миссию СССР на территории США, в результате которой, как и положено при любой миротворческой миссии, погибнет тысчонка-другая граждан.

1. Три **карты**: **Covertop**, **First Move** и **The Rescue**. Отдельное внимание уделите последней. Танюша потерялась, и хотя девица вполне самостоятельна, но вражеской территории с ней может случиться беда. Придется вызволять...

2. Для ровного счета — три **модификации**: **All Tech**, **Dee Zire**, **Peacemaker**. Как насчет того, чтобы начать игру с полностью доступными технологиями? Всеми... Но ведь и у врагов уже будет все!

#16. Rune («Руна»)

После того как свежеиспеченный адд-он **Halls of Valhalla** не оправдал возложенных на него надежд ввиду скудности нововведений (десяток моделей не первой свежести да тот же десяток DM-карт; ни тебе ботов, ни тебе модов), поток фанатских наработок и не думал утихать. Скорее наоборот. Но вот ведь факт! Раньше, что ни день, появлялась какая-нибудь приличная карта, на которой можно было погонять. Что ни неделя — качественный скин. А что теперь? За весь месяц — всего три приличные карты, хотя в целом их вышло ого-го сколько. Симпатичных скинов побольше, но действительно забойных только два. Итак...

1. **Три DM-карты**: **AR-Hazard**, **AR-Sardos Pit** и **HB-Lava Fortress**

2. Два **скина**. Шикарный **HALO-Armor**, эмулирующий бойца еще не вышедшего командного шутера HALO. И цветасто-забралистый рыцарь с кодовым названием **GS3**

3. Новоиспеченный, но еще не полностью готовый мод — **Nordic Storm**. Встречайте первенца. По сути, первая полноценная модификация для «Руны». Увы, многопользовательская. Геймплей во многом напоминает C-S. Можно покупать/скидывать снарягу, введено несколько новых рун. И главное — есть поддержка ботов... Только не радуйтесь, их — ботов — можно подключать только в онлайне, как «довесков» к уже существующей команде. Ждем полной версии, где обещают «врубить» режим ботов и для тренировок.

#17. Serious Sam

«Серьезное» народное творчество развернулось если еще и не в полном масштабе, то уж в полсилы точно. Каждый день появляется по две-три карты. Скоро дойдет дело и до модификаций. Вот, например, **Bull Arena**. Самая настоящая коррида с быками, вот только... можно почувствовать себя настоящим нуворишем, выступить в роли парнокопытного рогатого чудовища и погоняться по влажному от не первой сухости штанов песочку за срочно капитулирующими с поля боя Сэмами. Понятное дело, что и управление бычарой будет под стать. Минимум обзора и проворности, максимум скорости. Ну а пока моды не почтили нас своим присутствием, предлагаем вашему вниманию DM-карты, коих накопилось изрядное количество (выкладываем лишь самые лучшие), и, продолжая традицию, начатую в прошлом номере, подборку карт для коопе-

ратива. Надеемся, вы еще не забыли, что именно «кооперативные» карты можно и нужно проходить в гордом одиночестве. Это как дополнительные уровни к игре. К моменту сдачи номера в печать с пылу с жару были готовы целых пять одиночных уровней (заметьте, каждая карта идет отдельным пунктом; это неспроста, они того достойны). Все — на твердую пятерку (видимо, непрофессионалы еще не освоили предмет, чтобы завалить нас своими второсортными поделками). Отдельное внимание обратите на карту LaEntrada — это не «пять», это все «десять».

1. The Lava Warrens (Cooperative). Ад для клаустрофоба. Кромешный. Сплошные коридоры, нычки, дырочки и щелочки, в которых прячутся отнюдь не маленькие жучки. Преимущественно гнаары и скелетоны. И они оттуда ка-ак прыгнут! И ка-ак вонзят свои хищные придатки кожи (читай — зубы, когти) в розовую плоть старины Сэма! А потом опять сначала. Чтобы хвастаться перед друзьями, как вы ловко проходите сию карту, придется изрядно пошевелить извилиной, запоминая последовательность ходов и моментов выскакивания на вас монстряков. Иначе — верная смерть под дружный хохот сотоварищей.

2. Marsh Wastes (Cooperative). Все играли в Canyon Run? Если нет, то бегом за прошлым *номером «Мании»* Хватайте компакт, инсталлируйте и получайте полчаса (а может, и больше, если мышка у вас не из того места растет) забойного геймплея. Так вот, автор-то (Trisk) все это время не спал. Делом занимался. И дарит нам, вам, вообще всем еще одну мощнейшую разработку. Marsh Wastes — это вам не шуточки. Динамизм — рулит. Сначала бегаем по «туманному озеру», где прямо из мглистой действительности на нас кидаются толпы остервенелых бестий. Изводим их из подручных средств обороны собственного мягкого тела и попадаем в подземелье. Царство лавовых монстров, «лягушечек» и гнааров, с самками которых у нас будет отдельный разговор Впрочем, иногда отличить самца от самки довольно затруднительно. Экая неприятность. Впрочем, это не помешает получить удовольствие от прохождения. Играть всем. Талант, как известно, не пропьешь, и Trisk это в очередной раз наглядно продемонстрировал. Искренне надеемся, что к следующему номеру он подкинет нам еще парочку «кооперативных» карт.

3. Another Map 4 (Cooperative). Мощная карта, на которой не грех погонять в гордом одиночестве. Огромная арена, где удачно раскидано не только оружие, но и триггеры, которые активизируются как раз в моменты, когда вы пытаетесь зацапать уже упомянутое оружие. Хвать вы, скажем, мини-ган, а на вас уже во весь опор несется стадо бычков. Только вы этих бычков из мастерски захваченного ракетомета на грелки порвете, а на вас уже новая стая рогатых «бульдозеров» катится. Поддевает на рога, забрасывает в дальний угол арены. Приземляетесь вы, значит, отряхиваете пыль, готовы, можно сказать, к бою. Но ненароком оказывается, что своим приземлением вы еще один триггер активизировали, и к вам уже топают биомеханоиды. Разумеется, майоры. Конечно же, штук двадцать как минимум... И так оно вертится и вертится. И вряд ли монстры кончатся раньше, чем ваши бренные останки развеются по ветру.

4. LaEntrada (Cooperative). Одна из самых лучших однопользовательских карт. Фантастические по красоте открытые пространства перемежаются узкими коридорами, в которых вас дожидаются толпы монстров. Впрочем, в «чистом поле» тварей тоже хватает. И именно с LaEntrada мы имеем дело с тем случаем, когда реклама не раздражает, а воспринимается как должное. Автор — Nod TuGud — поместил на уровень множество упоминаний о своих будущих проектах. Но как он это сделал! Приклеивать логотипы где только можно — это не наш стиль. А вот написать на фантастическом пятиграннике название будущей разработки и заставить этот самый пятигранник свалиться вам на голову сразу после того, как вы прочтете последние строки... Это по-нашему, это серьезно.

5. Kleer Stronghold (Cooperative). Относительно небольшая, но очень забавная карта. Сначала созерцание подвешенного в петле скелета с Клира, потом битва на огромной арене с толпой монстряков, потом прыжки по расставленным в лаве площадкам. Но ряд интересных находок делает прохождение этой карты незабываемым. Например, пять скелетонов на главной арене. Вроде бы все «пучком», да только вот размер тварей увеличен раз, гм, эдак в двадцать. Убиваются только из мортиры...

6. Любителям погонять приятелей по сетке, показать им, откуда у настоящего Сэма растут два ствола штуцера, предлагаем подборку из **пяти отборнейших дефматчевых карт**: Stratosfear, Dark Temple DM1, Black Desert Mountain, Another World и AKA Colosus

#18. Shogo: Mobil Armor Division

Как-то так сложилось, что игра оказалась обойденной нашим вниманием. И это при том, что в нее и по сей день активно играют по всему миру. Да и продажи отечественных локализованных версий игры не падают. Процветает и фанатское творчество. Изготовляются не только карты, но и тотальные конверсии, и моды... Так что с этого номера начинаем процесс регулярной прополки анимешно-роботизированных полей игры. Сейчас же предлагаем вам ознакомиться с..

1. Четырьмя **DM-картами**. 575, Canal Station, Cargo Bay 4 и Chem;

2. Мощной модификацией под названием Blood Bath. Обязательно попробуйте. Куча нового оружия. По сути, авторы перелопатили все виды оригинальных средств уничтожения, внедрив в игру даже катану. Причем изначально в «Шого» холодное оружие отсутствовало как класс. Полный перечень стволов читайте в прилагающемся read.me, а мы лишь добавим, что в моде есть и **режим одиночной игры**. Правда, довольно коротенький, но чертовски увлекательный.

#19. StarCraft

Чтобы не нарушить извечного равновесия между природой (Зерги), техникой (Терраны) и духом (Протоссы), предлагаем вас освоить...

1. Две уникальные **карты**. Matrix Elements — слабо выдержать около сорока атак дерзких вражин? На поверку оказывается, что многим слабо. Earth of Red Army — миниатюрная карта мира. Куча ресурсов. Китай, США и СССР, рвущиеся к мировому господству;

2. Вдогонку кидаем большую **пачку карт**, гуляющую по Сети большим архивом (лежит на нескольких сайтах). Архив содержит **более тридцати наиболее популярных в народе уровней**. Распаковывайте и выбирайте.

#20. Sudden Strike («Противостояние 3»)

Ждем не дождемся, когда же разработчики выпустят редактор карт для этой замечательной стратегии. Уже предвкушаем, каким потоком самопальные карты посыплются из рук фанатов-«рукотворцев» на головы рядовых геймеров-«проходимцев». А пока между делом выяснилась одна интересная вещь. Оказывается, в US-версии игры аж на пять карт больше, чем в европейской и отечественной. Подумать только, какая расовая дискриминация! Не позволим! Извольте получить все **пять карт**, что называется, в целости и сохранности. Прямо с обеденного стола зажравшегося дяди Янки.

#21. The Sims

Предлагаем вашему вниманию подборку двух видов скинов. **«Ужастиков»** и **«Супергероев»**. **Капитан Америка** будет не прочь разделить под орех какую-нибудь **гориллу** с волосатой грудью.

#22. The Wheel of Time

Долго для этой замечательной игры, которая, во-первых, создана на движке Unreal, во-вторых, базируется на книге самого **Роберта Джордана** и, в-третьих, разработана под пристальной курацией самого автора, ничего не выходило. В **«Цитадель»** (так называется мультиплеерный режим WoT) играли активно, но не в нашей стране. Как-то не прижилась. А поклонники шутеров и книг Джордана кусали локти из-за невозможности насладиться чем-либо, кроме сингла. И вот наконец их локти начнут заживать. Вышел **бот**. Правда, сразу хотим предупредить: «Цитадель» этот супостат не поддерживает, но вот в простом дефматче рубит будь здоров. Для того чтобы бот нормально заработал, предварительно установите **модификацию BalefireArena**, представляющую собой несколько видоизмененный классический дефматч (мод хватайте с нашего компакта).

#23. Tony Hawk's Pro Skater 2

Мощнейший и лучший из лучших симулятор скейтбординга, увы, не располагает к производству чего бы то ни было на коленке. Поэтому как-то не было возможности что-либо выкладывать. Но вот один поклонник почесал тыковку, да и выдал на-гора **полномасштабные карты всех игровых уровней**. Чтобы каждый желающий мог изучить их, так сказать, с высоты птичьего полета. Настоятельно рекомендуем ознакомиться, особенно если у вас проблемы с пространственным мышлением и представить уровень «по прохождению» для вас задача непосильная. А на десерт отведайте-ка три весьма симпатичных **скина для WinAmp** по мотивам игры.

#24. Tribes 2

Игра продолжает набирать популярность. Но вот незадача: в России не так уж много людей, которые могут позволить себе спокойно играть через Интернет. Есть, конечно, тренировочный режим, но проходить раз за разом всего три миссии, в одной из которых даже пострелять не дают, это, извините, издевательство над организмом... лучше заниматься культуризмом.

1. Советуем не мучиться, а ухватить за хвост с нашего компакта злобного бота по имени Belial's Bots и начинать смело гонять абсолютно по любой карте. Заметь-

те, бот даже CTF-режим поддерживает. На некоторых картах компьютерный болванчик несколько глючит, но первый блин — он всегда комом. Приятно, что в данном случае комочек оказался более чем съедобным

2. Поскольку никакого редактора разработчики нам не предоставили, придется разбираться самим, а утилита Tribes2-InventoryEditor нам в этом поможет. Внешний вид инвентаря, правда, изменить не удастся (жаль, очень жаль), а вот подправить характеристики — всегда пожалуйста.

#25. Unreal Tournament

1. Продолжаем выкладывать наиболее качественные DM-карты. В этом месяце под раздачу попали CTF-карта Centerpoint и два дефматчевых уровня Khorne и Small Space. Особое внимание советуем обратить на последний — ввиду не только его высокого качества, но и оригинальности исполнения.

2. Полагаем, что элегантное трио высококачественных скинов в коллекцию не помешает всем любителям пригодится. Blood Reaper, The Blue Man и Warth Guard II

Внимание, поклонники Serious Sam! Перед вами — карта Doom2 для Serious Sam. Полное название — Doom2 map01 «Entryway» (DM&Cooperative). *Антон Пырьин* создал полный римейк знаменитой карты из второго «Дума» на движке «Серьезного Сэмуила». Но самое удивительное состоит в том, что карта полностью сохранила свою играбельность, даже в чем-то ее повысила. И кто это там спорил, что «Сэм» на Doom не похож?! Теперь похож вдвойне! Даже звуки оружия и музыка перекочевали из старины Doom2. Ну а тем, кто активно ностальгирует по былым временам, но к сетке не подключен, рекомендуем пройти карту в режиме «кооператива». Положение монстров полностью соответствует таковому в оригинальной игре, разумеется, сами монстряки — «сэмовские», но это даже хорошо. И между делом не забудьте про секреты оригинальной карты. Ведь здесь они тоже присутствуют

Дополнение к "Игровой Зоне" №02

Дополнение к "Игровой Зоне" №01



Игра Acne Attack!, Мощное средство для расслабления в часы досуга. Убийца ваших мышек. «Мурхухн» отдыхает... Первые два утверждения верны. Последнее — спорно. Впрочем, дерматологи точно предпочтут Acne Attack!. В стремительном порыве дьявольского маразма нужно выдавить все угри на лице пациента. А время-то идет, а угри-то созревают. А допустить-то, чтобы они лопнули, нельзя. Чем выше уровень, тем быстрее зреют прыщи и тем больше их высыпает на морде лица.

Дополнение к "Игровой Зоне" №03



Подборка из **десяти симпатичных обоин** на тему вселенной Star Wars

ДЕМОБЛОК

Составитель "Демоблока" — Святослав Торик (torick@igromania.ru)

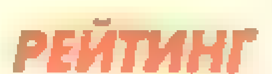
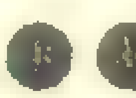
Демо-версии

Неопределенность пугает. Как водится, к моменту написания данного текста абсолютно неизвестно, чего, сколько и куда пойдет. В смысле — демок. Точно будет The Rage, наверняка Bacteria, возможно, Even More Contraptions. Искренне надеюсь запихнуть Real War — но, увы, еще не факт, что влезет. Кстати, вот я сейчас сижу и пишу, а в это время по Интернету муссируются слухи о выходе демки Anachronox. Так что, возможно, именно она и пойдет в первую очередь. А остальное — как получится

Патчи

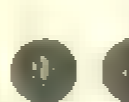
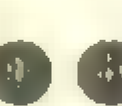
Anachronox

Данная заплатка изничтожает различные баги, связанные с неправильными диалогами. А также — ошибки NPC, действующих не так, как положено. Также лечит проблемы с различными видеокарточками

РЕЙТИНГ   

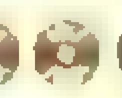
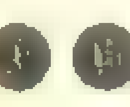
Fallout Tactics

Патч всего-навсего помогает создавать миссии и кампании за счет убийства всех известных "жучков", имеющихся в редакторе уровней

РЕЙТИНГ   

Gangsters 2: Vendetta

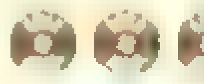
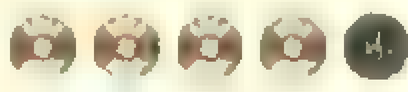
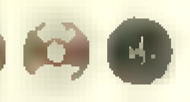
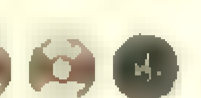
Исправляет проблемы с определением приводов CD-ROM, мультиплеером, с внутриигровой газетой, а также вводит функцию по отключению EAX.

РЕЙТИНГ   

Giants: Citizen Kabuto

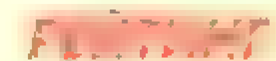
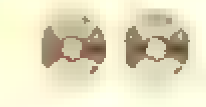
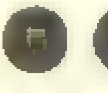
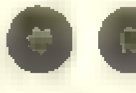


Добавлены различные функции (например, параметр -noprimary к командной строке), убраны проблемы, связанные с выводом видео на различных карточках. Исправлены баги, связанные с геймплеем для одного игрока. В мультиплеере также заменены всякие ошибки типа того, что игрок ранит сам себя, кидаясь минами

РЕЙТИНГ     

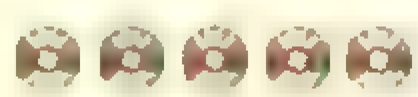
MDK2

Патч, который именуется просто Patch, добавляет функцию Force Feedback. И пару незначительных изменений

РЕЙТИНГ    

Quake III: Arena

Патч, именуемый Point Release 1.29f beta, делает настолько много всего, что его, похоже, придется ставить абсолютно всем. Тут и новые спецэффекты, и новые варианты старых турнирных карт, и исправления багов, и добавления новых команд, и чего только нет. Must have

РЕЙТИНГ 

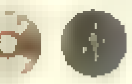
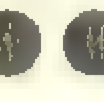
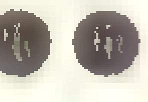
realMYST

Патч 1.1.1 кроме исправления обычных багов типа неработающей кнопки или внезапных вспышек света дает возможность регулировать яркость монитора, а также скорость передвижения и скорость полета курсора по экрану

РЕЙТИНГ  

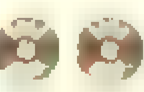
Red Alert 2

Искорежив добрые традиции, "вествудовцы" в этот раз НЕ исправили кучу багов, связанных с балансом юнитов и их функциональностью. Зато улучшили клиент для Quick Match. Исправление называется версией 1.006

РЕЙТИНГ    

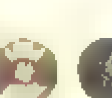
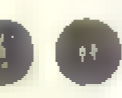
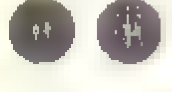
Star Trek: Deep Space 9 — Dominion Wars

Патч 1.02 изничтожает ошибки типа невозможности перезаписать сохраненку в уже использованный файл. Исправляет пару багов, связанных с GameSpy и мультиплеером.

РЕЙТИНГ   

Summoner

Версия 1.30 исправляет баги вроде застывания курсора на некоторых картах, работающих на Direct 3D. А также разработчики пофиксили кое-какие проблемы в мультиплеере

РЕЙТИНГ    

Рейтинги патчей

Единица — бессмысленный патч, который совершенно не нужен (такие у нас вы увидите редко); двойка — патч имеет узкую направленность либо крайне малополезен; тройка — ряд исправлений средней степени критичности, ставить по желанию; четверка — важнейшие доработки, совершенно необходимо вашу игру с ним познакомить; пятерка — помимо исправлений патч добавляет нечто полезное (например, новую кампанию). Учитывается также соотношение объема патча и его полезности. Плюс заметьте, что по отношению к качеству игры самые хорошие патчи — с рейтингом единица (когда править почти нечего — это хорошо) и пятерка (бесплатные бонусы — это всегда классно!).

Трейнеры

Общее для всех трейнеров: запустите игру, выйдите на какой-нибудь уровень, после чего нажмите Alt+Tab, запустите трейнер и действуйте по обстоятельствам

Emperor: Battle For Dune

Сей трейнер позволяет сделать столько денег, сколько вам захочется.

Gangsters 2: Vendetta

Обширный трейнер, дающий деньги, пушки, машины и бомбы.

Monopoly Casino

При нажатии одной-единственной кнопки (которая F12) дает аж 100.000 кредитов. Не маловато будет?

Operation Flashpoint

Трейнер, позволяющий включить бесконечные патроны и скоростную стрельбу. Смею заметить, что вторая функция не просто бесполезна без первой, она вообще бесполезна.

Perl Harbor: Strike At Dawn

Всего две опции: жизнь и топливо. А больше ничего и не надо.

Red Alert 2

Трейнер для версии 1.006. Дает бесконечные деньги, бесконечную электроэнергию, возможность немедленно построить здание, а также открыть всю карту.

Technomage

Данный трейнер дает много-много (плюс-минус бесконечность) денег.

The Sting!

Трейнер для игры, также известной у нас как "Во-банк!". Дает возможность не тратить деньги (но и не получать тоже). Или просто-напросто получить максимум возможных денег. Во как!

Deathmatch

UNREAL.XAOS.RU

Экран телевизора. Международные новости. Диктор во фраке. Проникновенный взгляд и характерное для телевизионных новостников подергивание головы вправо. *"Как стало известно из официальных источников, ведущий международный компьютерно-игровой журнал "Игромания" и наиболее серьезный в мире сайт по играм, созданным на уникальном движке UnrealEngine, который вы можете посетить по адресу* ***http://unreal.xaos.ru*** (по экрану пробегает жирная бегущая строка, под мышкой несет надпись), *заключили долговременное сотрудничество..."*

Заключили. Начиная с этого номера, на компакте ***"Мании"*** внутри раздела ***"Deathmatch"*** открывается блок ***"Unreal Chaos"***, в котором вы сможете обнаружить новейшие карты по **Unreal Tournament**, сопровождающиеся развернутыми профессиональными рецензиями от людей, ответственных за существование и процветание ***unreal.xaos.ru***. На сей раз вас ждут карты **DM-Ares, DM-Cyno-TOURNEY, DM-Impact-TOURNEY, DM-Singularity-Tourney** и **DM-SunTzu**. Читайте критику, смотрите скриншоты, думайте, выбирайте, играйте!

Сайт ***unreal.xaos.ru*** содержит самые свежие новости, обзоры последних модификаций, дополнительных уровней, созданных зарубежными и российскими дизайнерами. Там же вы сможете найти наиболее полное описание на русском языке редактора уровней UnrealED, необходимые утилиты для работы с UnrealED и много дополнительной информации.

Ждите следующих подборок карт в следующих номерах журнала. И, возможно, не только подборок, но и много большего!

Библия UT

"Отцы" уже поняли, что именно мы кладем на компакт, и прослезились. Для начинающих игроков сообщаю, что речь идет о классическом труде, содержащем практически исчерпывающую информацию на тему *"все, что нужно знать про UT для эффективной игры"*. Титанический труд по переводу Библии на русский язык (ее автор — немец) был произведен российским игроком по имени *Ilcom*, да удлинится бесконечно его борода. С его собственного разрешения мы и выкладываем манускрипт на диск. Адаптирование материала для публикации на компакте выполнено *Александром Лямкиным*.

Quake III: Arena

Моды:

Annihilation — отличная тимплейная вариация на тему Counter-Strike / Team Fortress, навеянная мотивами Второй мировой. Две воюющих команды — Нацисты и Союзники, реальное оружие, несколько классов игроков и три режима игры; а самое главное — отличный баланс и множество оригинальных задумок.

Unreal Tournament

И вновь ***Unreal Tournament****, но теперь уже от ведущих нашей рубрики* ***"Deathmatch"****!*

Моды:

Vampire — вампиризм рулит! Аптечек нет, игроки ежесекундно теряют здоровье, каковое можно восстановить за счет отнятия хит-пойнтов у соперников. Товарищи, растерявшие все здоровье, взрываются прямо на ходу!

LMS CTF — гибридизация режимов игры *Capture the Flag* и *Last Man Standing* прошла более чем успешно: играем как бы в CTF, но с ощутимыми вкраплениями LMS. Присутствует необходимость экономить жизни, ибо восстанавливаются они не раньше, чем одной из команд удастся захватить флаг. Соответственно, команде, чьи участники безвременно сложили головушки, приходится играть в меньшинстве, что изрядно обостряет геймплей.

Smashdroids — абсолютно сумасшедший мод, где стандартные модели игроков заменены на прикольных механических зверюг; оружие и карты соответствующие. "Зрителям" (то бишь погибшим игрокам) впервые дана возможность вмешиваться в игровой процесс, активизируя всякие ловушки и триггеры.

Counter-Strike

Как обычно, подборка картинок и даже картин, иллюстрирующих тактическое руководство от Дениса Гурова. На этот раз разбору подверглись карты **cs_siege** и **de_prodigy**.

Клубные новости

1. Патч **1.29f**, вызвавший значительные разногласия в среде профессиональных игроков.

2. Немаленькое количество самых разных демок: от "Крутого Сэма" до Counter-Strike!

ПО ЖУРНАЛУ

Rulezz&Suxx

Наша скрин-галерея картинок из собранных в разделе игр идет, как обычно, на компакт. Можете полюбоваться, так сказать, непосредственно, не имея преграды в виде типографской краски.

Самопал

1. Дизайн-документ игры **Capture the Dude** в том виде, каким его можно подавать потенциальному спонсору или издателю. Обязателен для изучения, так как показывает всю серьезность создания даже небольшой игры. К сожалению, на английском.

2. Знаете, что было, когда не было «Дума»? Была библия. **Библия Дума**. А что же в ней было написано, читайте в этом подобии дизайн-документа.

КОДекс

Трейнеры к играм **CIA Operative: Solo Missions, Conflict Zone, Emperor: Battle For Dune** и **X-Guard**. Плюс на компакте припасены для вас два текстовых файла **artini.txt** и **rules.txt** с параметрами юнитов к игре **Emperor: Battle For Dune**.

Горячая линия

CDSpeed — фирменная програмка от компании Asus. Предназначенна для насильственного уменьшения скорости одноименных CD приводов. Для нормальной работы требует файл **wnaspi.dll**.

Dragon UnPacker — ценнейшая утилитка, предназначенная для выцарапывания музыкальных ресурсов из игровых программ. Обладает удобным интерфейсом и кучей полезных функций.

Ripper — Риппер-ключник, злой разлучник. Разлучает любимые игрушки с музыкой, звуками, видеороликами и картинками. Утилита предназначенна для умельцев, привыкших работать с командной строкой. Воспринимает кучу экзотических форматов и осваивается в течение десяти минут.

CDSlow — Альтернативная и независимая разработка, уменьшающая скорость CD-ROM приводов независимо от их титулов и классовой принадлежности. Работает с подавляющим большинством современных дисководов. Удобна и практична.

Вне компьютера

Advanced Dungeons and Dragons

Мы продолжаем публикацию модулей по оригинальному местечку в **Forgotten Realms — Kara-Tur (The Eastern Realms)**. Это место связано с земными восточными традициями, культурой, народами, единоборствами. Естест-

венно, что все дисциплины и характеристики "восточных" героев описываются соответствующими способами. На этот раз мы выкладываем модуль Ronin Challenge.

Турнир восточных единоборств, очередные разборки — только для игроков 5-8 уровней! Мастеру советую как следует вчитаться в раздел про языки. Очень уж там информация забавная

Magic: The Gathering

Как-то сам по себе блок по Magic: The Gathering начал функционировать, включив в себя наборы правил, деклисты колод-финалисток проходящих серьезных турниров, сканы карт и многое другое. Не станем пока говорить, что именно в итоге войдет на компакт... открывайте, смотрите! Скорее всего, многое

G.U.R.P.S.

По Generic Universal Role-Playing System существует упрощенный и всесторонне облегченный вариант правил, каковой вы и найдете на компакте в формате .PDF

Почта "Мании"

Открывайте *"ИнфоБлок"* и находите там статью *"Gamo Over"* и письмо о *"Тестах"*. Некоторые подробности изложены в начале раздела *"Почта"*

ВСЯКОЕ РАЗНОЕ

Скриптурс №08 на CD

Шестой выпуск "Скриптурса" обрел существование на компакте и вновь бросает вызов вашей зрительной памяти. Проверьте себя. Возможно, вы станете одним из счастливых обладателей призов, полагающихся за победу в конкурсе!

ИнфоБлок

Информация о технической поддержке, инструкция по использованию Magic Trainer Creator в немирных целях и инструкция **по установке модов и демок для** "Deathmatch". Это — как обычно. Плюс **два материала из** "Почты" и описание карт для задачек по Magic: The Gathering

Софтверный набор

(Ведущий раздела: Святослав Торик)

Magic Trainer Creator и Magic Suitcase — времена меняются, программы остаются. И далее:

BrickShooter — забавная логическая игрушка. Что-то вроде Lines, только слегка иной направленности

FirstStop WebSearch — программа, опрашивающие известные ей поисковые сервера на предмет ключевого слова, которое вы ей ввели. Гибкие настройки, несколько поисковиков и все такое

Ico2Folder — утилита, которая позволяет назначить любой папке ту иконку, которую вы захотите

Outdoor Food Ration Calculator v.2.0.4 (beta 4) — калькулятор рационов для спортивного и самодеятельного туризма; предназначена для составления продовольственных раскладок для туристских путешествий различных категорий сложности

Search+ — *Хит номер 1!* Лучшая прога для поиска веб-страниц по заданному слову. Например, на слово "Торик" находит что угодно — от моих статей в онлайне и страничек с упоминанием детали под названием "торик" до разбора персонажа романа "Пятеро" по фамилии Торик и клички щенка таксы — тоже Торик

Starter — утилита, которая проверяет все, что автоматически запускается с загрузкой Windows. Также она просматривает все запущенные на данный момент процессы и выполняет многие другие функции.

Домашний Доктор 2.0 — эта программа позволит поставить предположительный диагноз на основе ваших ответов на задаваемые ею вопросы

Советник — программа, генерирующая невероятное количество умных и не очень советов. Крайне рекомендую попробовать.

Шинник — игра, симулятор менеджера футбольного клуба "Шинник". Интересность заключается как минимум в русском интерфейсе

Штирлиц 4 — лучшая программа, заменяющая "Блокнот" (Notepad). Обладает огромным количеством удобных функций, основными из которых являются варианты перекодировки текста из одного стандарта в другой (например, из KOI8-R в WinCP-1251)

Плюс, как обычно, очередная **пачка обновлений для DLH по компьютерным играм**

Более подробное описание программ и утилит смотрите на компакт-диске

ДРАФТ

В директории /DOCS на компакте в формате .RTF лежат исходники всех текстовок, которые пошли на компакт Если вдруг оболочка у вас не запускается или чрезмерно глючит — ищите там подробности по инсталляции и вообще развернутые описания всего того, что на компакте находится

Для вашего удобства все разделы на компакте организованы крайне логично и в соответствии со структурой рубрики "CD-Мании". Если вдруг у вас что-нибудь не заладилось — разобраться в директориях не составит труда.

Редактор рубрики "CD-Мания" и компакт-диска: Геймер.

Редакторы "Игровой зоны": Алексей Кравчун и Геймер. *Составитель "Демоблока" и "Софтверного набора":* Святослав Торик.

Программирование компакт-диска: Денис Валеев aka Дионис. *Дизайн оболочки компакт-диска:* Илья 'J.B.' Галиев.

В подготовке компакта принимала участие, как обычно, добрая половина редакции журнала "Игромания". Вторая половина оказывала моральную поддержку первой.

Иван Гусев aka Nemezido (igusev@onego.ru
Матвей Кумби (cumbi@igromania.ru110)

American Conquest

Жанр: RTS **Издатель:** не объявлен
Разработчик: GSC Game World
Похожесть: Age of Empires, "Казаки"
Системные требования: Не объявлены
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть
Дата выхода: 2002 год

"12 октября 1492 года эскадра из трех полуразбитых судов была пригнана теплым ветром к одному из островов Багамского архипелага. Этот солнечный день стал днем открытия Нового света и первой встречи с его обитателями". Так романтично начинается пресс-релиз украинской компании **GSC Game World**, сообщающий всему миру о начале разработки стратегии в реальном времени **American Conquest**. Как следует из названия, игра посвящена завоеванию Америки и становлению новой цивилизации на обломках культур индейцев.

После фантастического успеха **"Казаков"** в GSC Game World поняли, что идут верной дорогой. В принципе, American Conquest — всего лишь еще один клон **Age of Empires**, однако данный факт не умаляет достоинства новой любопытной игры. Игра охватит нехилый промежуток времени — 300 лет, от открытия Америки Христофором Бонифатьевичем Колумбом до признания Англией независимости США (1783 год, к вашему сведению). За это время мы сможем открыть Америку, уничтожить индейские цивилизации, основать колонии, повоевать за независимость и создать такие никому не известные государства, как Мексика, Канада, США.

Геймплей знаком каждому, кто хоть раз играл в Age of Empires. В сингле будут 4 большие компании, 30 миссий, исторические битвы и случайная карта. Наций много: англичане, французы, голландцы, испанцы, майя, ацтеки, гуроны, делавары и другие. У каждой нации свои уникальные юниты, своя архитектура, свои технологии. В мультиплеере смогут одновременно сражаться до 7 геймеров.

Дипломатия и военные действия будут преобладать над накоплением ресурсов, построением зданий и прочим микроменеджментом. Игра ожидается масштабная: игрок сможет управлять одновременно громадными армиями в 16 тысяч юнитов. Юниты научатся зарабатывать опыт на поле брани, приобретая дополнительные способности. Станет возможным захватывать в свою собственность здания, крестьян и артиллерию. Вдобавок GSC Game World пообещала сделать American Conquest в строгом соответствии с исторической действительностью и с должным вниманием ко всем деталям. Игра разрабатывается на улучшенном движке Cossacks, комбинирующем спрайтовую графику с 3D-ландшафтом.

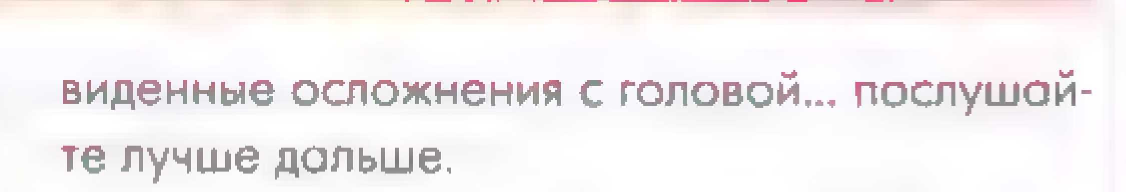


Несмотря на все явные признаки клона, American Conquest вряд ли окажется примитивной поделкой. По крайней мере, после "Казаков" GSC Game World получила большой кредит доверия, а такими вещами дорожат.

Atlantica

Жанр: 3D Action **Издатель:** Не объявлен
Разработчик: Lonely Cat Games
Похожесть: Deus Ex
Системные требования: PII-266, 32Mb
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть
Дата выхода: Середина 2002 года

Атлантида продолжает будоражить воспаленное воображение игроделов всех мастей. По версии **Lonely Cat Games**, атланты вымерли не от какого-то там вулканического извержения или завалящего армагеддона, а пали смертью храбрых в борьбе с инопланетными захватчиками и мутировавшими в инсектоидов племенами своих заклятых врагов — инков... Да-да, не делайте таких круглых глаз, мы прекрасно отдаем себе отчет в том, что на улице стоит жара, возможны самые непред-



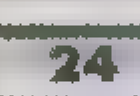
виденные осложнения с головой... послушайте лучше дальше.

История конфликта начинается в 3000 году далеко не нашей эры. К этому светлому времени атланты обзавелись лучевым оружием, системами телекоммуникаций и персональными компьютерами, тогда как их враги инки только-только научились очищать селитру и мастерить кремниевые мушкеты. Инопланетянам же, столетиями наблюдавшим за этой странной войной, Земля интересна как большой кладезь полезных ископаемых. А посему, рассудив, что атланты явно не побегут помогать рыть шахты и возводить нефтяные вышки, захватчики договариваются с инками, подвергают лучших воинов ужаснейшим биологическим экспериментам, выводят расу мутантов-инсектоидов, вооружают их по последнему слову инопланетной техники и... Короче, начинается война.

Во всей этой неразберихе мы играем роль коллег коммандос из античного **X-Com**; перемещаясь с материка на материк, отстреливаем мутантов/инопланетян, уничтожаем всякие горнопромышленные предприятия, а в конце телепортируемся на главную захватническую базу на "десятой планете от Солнца" (это цитата) и разносим там все к чертовой бабушке.

Несмотря на невменяемый сюжет, выглядит **Atlantica** очень даже ничего, а местами вполне и даже весьма. Красиво, одним словом. В качестве движка выступает самая последняя версия движка *Insanity*, впервые засветившегося еще в **Hidden&Dangerous**. За годы перелицовок движок окончательно подружился с гиперсовременными акселераторами, обрел детальную прорисовку окружения и сложную "каркасную" геометрию, не говоря уж о таких мелочах, как цветное освещение и "говорящая" текстура лиц персонажей

В самой игре нас ожидает суровая смесь "классического" 3D Action, где лучевые пушки соседствуют с лазерными пулеметами и мономолекулярными шотганами, и "хакерских" задачек а-ля **Deus Ex**. Главному герою выдается портативный компьютер со встроенным датчиком движения, электронной картой







бята из Digitalo Studios, смахнули с лиц скупые мужские слезы и занялись разработкой другого FPS. Впоследствии проект получил грозное название Devastation (англ. "опустошение")

Devastation — это командно-ориентированный 3D Action от первого лица, разработанный на движке Unreal. Действие развернется в недалеком, но малопривлекательном будущем. Группы истребителей всего живого, каждый из которых наделен уникальными возможностями, будут сражаться друг против друга в заброшенных, полуразрушенных городах. Игра ориентирована на мультиплеер, но будет и сингл, который, по обещаниям разработчиков, способен удовлетворить запросы даже самого взыскательного геймера. Революционный AI придаст экшену некоторые "стратежные" элементы, так что без тактических уловок победить будет проблематично. "Devastation заново изобретает жанр 3D Action, создавая новый тип игры, нацеленный одновременно как на фанатов хардкорного дефматча, так и на поклонников тимплея", — провозгласила в пресс-релизе Digitalo Studios

Несмотря на то, что разработка Devastation велась полтора года чуть ли не в обстановке строжайшей секретности (почему об игре практически ничего и не было известно), ждать релиза осталось совсем недолго. Если не случится чего-то непредвиденного, Devastation увидит свет уже в августе.

и способностью вламываться в электронные сети пришельцев и хозяйничать в каталогах охранных систем. По ходу сражений нам придется кочевать чуть ли не по всей Солнечной системе, отстреливать до тридцати видов разномастных вражин, изучать трофейное пушки, ездить на внедорожнике (!) и даже участвовать в рукопашных схватках с защитными полями на манер крис-дуэлей из хербертовской **"Дюны"**

Уже сейчас известно, что Atlantica непременно выйдет сначала на PC, а уж потом разработчики обещают подумать о версиях для PS2 и "коробки" дяди Билла. А пока что дело остается за малым — найти издателя и денег, чтобы внезапно не впасть в классическую для таких амбициозных проектов разработческую кому.

Devastation

Жанр: 3D Action ❦ **Издатель:** Не объявлен
Разработчик: Digitalo Studios
Похожесть: Tribes 2, Unreal Tournament
Системные требования: Не объявлены
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть
Дата выхода: август 2001 года

В прошлом году на E3 было официально объявлено: *"Не ждите адд-она к Unreal Tournament, его все равно не будет!"* Предполагаемые разработчики данного адд-она, ре-



Excalibur

Жанр: Action ❦ **Издатель:** Не объявлен
Разработчик: Auran ❦ **Похожесть:** Severance: Blade of Darkness ❦ **Системные требования:** PIII-600, 128Mb, GeForce
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть
Дата выхода: 2002 год





Австралийский разработчик Auran (автор шумной Dark Reign) недавно анонсировал новый проект, по жанру представляющий собой экшен с видом от третьего лица: Excalibur

Вкратце о сюжете. Мифическое Средневековье, Англия. Замок короля Артура — Камелот — захвачен силами Тьмы и разрушен. Миру вновь грозит глобальная и далеко не экологическая катастрофа. Это значит, что нужен смельчак, который отправится на поиски легендарного меча Артура, Эскалибура, отыщет его и путем мелкого шинкования врагов восстановит справедливость. По ходу сюжетной линии герой побывает в трех мифических городах: Альбионе, разрушенном Камелоте и Авалоне. Сингловые уровни довольно велики по размерам, а на мультиплеерном ристалище ожидаются быстрые, яростные схватки с дуэльными маневрами в ограниченном пространстве

Оружия обещают много до неприличия: большой арсенал колюще-режущих предметов, луков и арбалетов плюс магия. Очень радует возможность стрелять из катапульт, взламывать тараном ворота замков, лить кипящее масло на головы врагов и превращаться в диких, опасных животных.



Графически Excalibur выглядит вполне на уровне, поэтому высокие системные требования удивления не вызывают. Несмотря на свою явную вторичность по отношению



к **Severance**, Excalibur имеет шансы стать большим хитом в следующем году.

Fort Commander

Жанр: RTS **Издатель:** Не объявлен
Разработчик: Zenith Studios
Похожесть: Отсутствует
Системные требования: Не объявлены
Дата выхода: Не объявлена

Австрийский разработчик **Zenith Studios** в настоящее время корпит над реалтаймовой стратегией **Fort Commander**, действие которой разворачивается в XVII веке на Карибских островах. Тогда за место под карибским солнцем боролись все, кому не лень: Англия, Испания, Франция, Голландия и разные державы рангом помельче. Противостоять международной экспансии предстоит вам — командору форта.

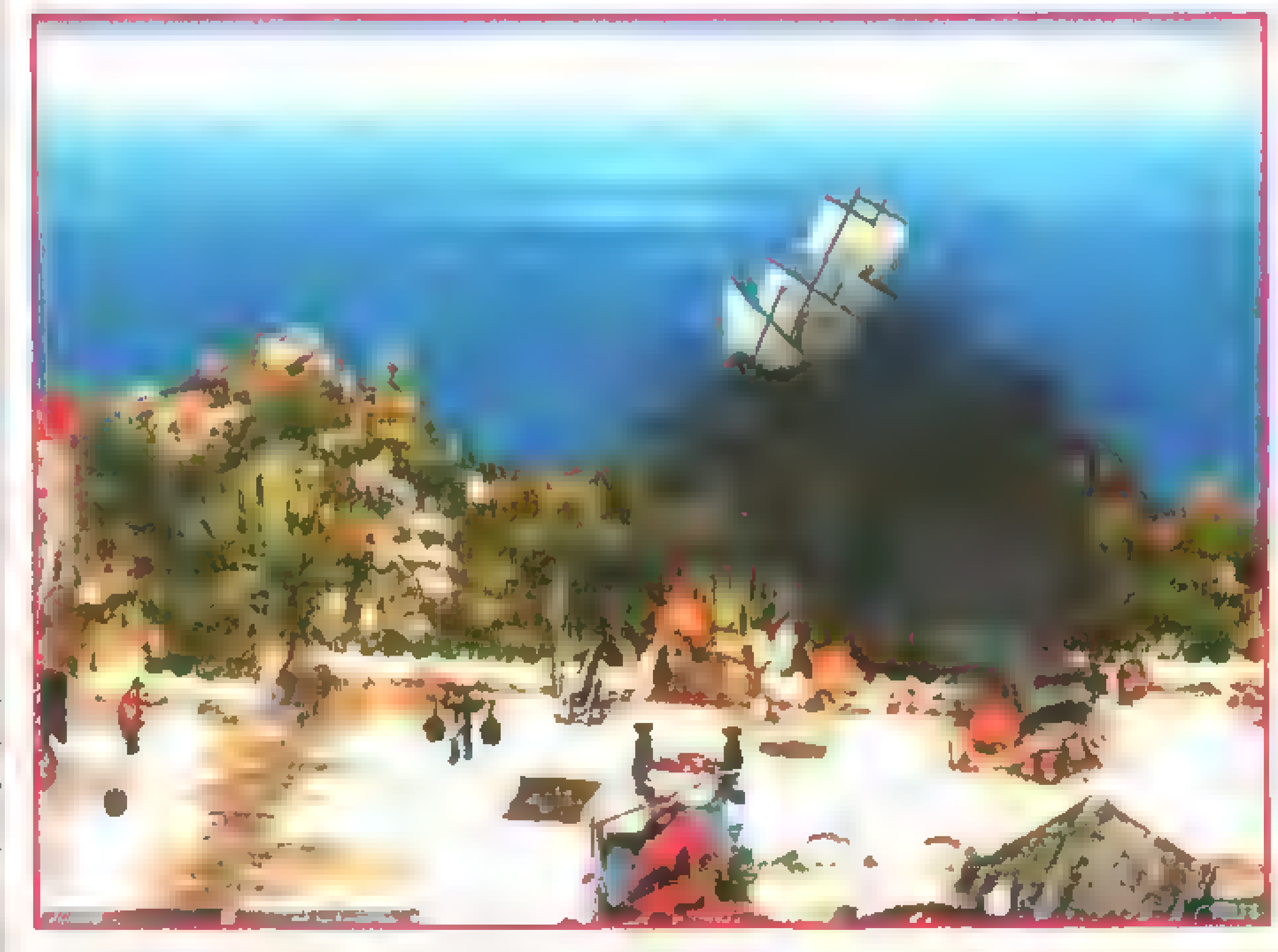
Управлять фортом — дело не из легких. На повестке дня стоит: оборона форта от всевозможных "монголо-татарских поработителей", создание боеспособной армии и флота и, конечно же, завоевание чужих территорий. Главная цель игры — завоевать столько поселений врага, сколько возможно, и при этом уберечь свои земли при ответных атаках.

В Fort Commander действует система цепочки приказов. Командор форта дает приказ своему заму, тот доносит его до следующего офицера в цепи и так далее, пока распоряжение не достигнет исполнителя. Поэтому к подбору кадров надо будет относиться с большим вниманием, иначе как-нибудь в разгар битвы ваш приказ останется невыполненным и придется заново начинать миссию.

Не обошлось без легких RPG-элементов. Солдаты отличаются по многим характеристикам ("сила", "скорость" и пр.), на их поведение влияют такие параметры, как "страх" или "ненависть". Чтобы победить, надо ставить *правильных* солдат на *правильные* позиции.

Fort Commander разрабатывается на движке **RealWar**, совмещающем 2D и 3D графику. Скриншоты воображение не поражают. Не так должна выглядеть стратегия XXI века, ох, не так... Пока Zenith Studios не нашла издателя для своей игры, и вполне возможно, что поиски могут затянуться.







From Dusk till Dawn

Жанр: Action/Survival Horror
Издатель: DreamCatcher Interactive
Разработчик: Cryo Interactive
Похожесть: Resident Evil, Devil Inside
Системные требования: Не объявлены
Дата выхода: Осень 2001 года

Трех фильмов **"От заката до рассвета"** так и не хватило для того, чтобы ответить на вопрос — откуда же в Мексике взялось такое количество кровососущей и плотоядной нечисти? Возможно, ответ даст игра, разрабатываемая по мотивам культового ужастика Роберта Родригеса.



Игра начинается с того момента, где заканчивается первая часть "От заката до рассвета". Сет Гекко (Джордж Клуни) выжил после ночи в увеселительном заведении вампиров, однако был пойман служителями закона и посажен в ближайшую мексиканскую тюрьму. Приговор — смертная казнь. Гекко приходится организовывать мятеж заключенных,



Подводила камера. Несколько раз взгляд Сета оказывался прикованным к какой-либо незначительной детали, и его, зазевавшегося, тут же пожирали подоспевшие спереди и сзади зомби. Скриншоты From Dusk till Down тоже несколько угнетают: криво и некрасиво

Разработчики из **Cryo Interactive** пока бодрятся и обещают к дате релиза исправить все недостатки. В любом случае вряд ли мы получим игру-шедевр, но на хорошего середнячка рассчитывать можно

чтобы бежать из тюрьмы. Мятеж удался, однако, когда свобода казалась уже такой близкой, выяснилось, что сокамерники Сета — изголодавшиеся вампиры. Тут и начинается милое каждому поклоннику survival horror безостановочное мочилово-рубилово. Задача-максимум — продержаться до рассвета.

Неплохой сюжет, ничего не скажешь. Однако одним сюжетом, пусть даже написанным самим Хьюбертом Чардо (автором серии **Alone in the Dark**), сыт не будешь, поэтому перейдем к геймплею. В демо-версии, предстовленной некоторое время назад западным журналистам, основным оружием Сета служил автоматический пистолет с лазерным прицелом. Лазерный прицел необходим для того, чтобы попадать прямо в головы плотоядных зомби. Попадания в какие-либо другие части тела никак не сказываются на общем состоянии здоровья нежити. Можно отстрелить вампиру руку, но через секунду на ее месте вырастет другая. Попадание же в голову валит зомби с ног и дает Сету время для того, чтобы прикончить чудовище. Гекко вонзает специальный нож в вампира, и тот с криками сгорает. По ходу демки Сет находил новые виды оружия (всего их больше двадцати: УЗИ, гранаты, циркулярная пила...) и даже сумел временно привлечь на свою сторону одного зомби.

From Dusk till Down разрабатывается на движке **Devil Inside**. Как и во многих других экшенах с видом от третьего лица, управлять героем иногда становилось проблематично.

Jedi Knight 2: Jedi Outcast

Жанр: 3D Action **Издатель:** Activision
Разработчик: Raven
Похожесть: Jedi Knight, Soldier of Fortune
Системные требования: Не объявлены
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть
Дата выхода: Весна 2002 года





Настоящее продолжение **Jedi Knight**, единственного (не считая **Dark Forces**) и невероятно удачного 3D Action по вселенной **"Звездных Войн"**, наконец-то явилось народу на последней E3. Народ в большинстве своем отходил со стенда, где крутили единственный уровень игры, со слегка одуревшим лицом, круглыми глазами и блаженной улыбкой.

Первые вменяемые новости появились уже значительно позже, когда шоковое состояние прошло и все дружно силились вспомнить, что ж это им такое там показали ужасное. Итак, абсолютно все опрошенные утверждают, что благодаря движку **Quake III** и недюжинному умению **Raven** "делать нам красиво" всего за пять месяцев разработки в **JK2** появилась (кто бы сомневался!) очень приличная графика, завораживающие инверсионные следы от световых мечей, бесконечные открытые пространства Star Destroyer'ов и прочие hi-tech великолепия. При помощи патентованной системы **Ghoul 2**, уже вовсю обкатываемой на **Soldiers of Fortune 2**, персонажи JK2 наконец-то обрели эмоции; аборигены, офицеры, андроиды, да и другие NPC завладели разнообразным гардеробом; а (главное!) имперские штурмовики наконец-то стали похожими на настоящие штурмовики, а не на горы жестяных банок с консервированной говядиной. Это ли не достижение?

Остальные факты пока относятся более к слухам; ясных сюжетных завязок нет; общая история не рассекречивается. Известно, что вроде бы все по-старому: опять *Кайл Катарн*, предпоследний из рыцарей-джедаев, опять старые заморочки с темной стороной силы, снова где-то что-то неладно, империя наносит ответный удар, ну и далее в том же духе.

Большую часть времени в JK2 нам придется пробегать (снова) по железобетонным кораблям/шаттлам/острогам ненавистных имперцев, так что особого разнообразия в интерьерах ожидать не стоит. Естественно, эстеты и красотолюбы из Raven не смогли удовлетвориться таким положением вещей, накрыли исходник платком со звездами, про-

шептали "ахалай-махалай", взмахнули руками и — вуаля! — игра похорошела изнутри. Во-первых, арсенал джедайских приемчиков возрос как минимум на треть: теперь кроме банальных десятиметровых прыжков и удушений им. Дарта Вэйдера Кайл сможет брать под ментальный контроль любого штурмовика, сеять необъяснимую панику в рядах противников, возводить деморализующие иллюзии, швыряться шаровыми молниями, а еще наконец-то научится запускать световой меч в управляемый (!) полет. Очевидцы с E3 утверждают, что демонстрация сражения с каким-то межуровневым боссом выглядела на порядок динамичней и зрелищней аналогичной разборки Оби-Ван плюс Квай-Гон versus Дарт Мол из Первого Эпизода. Напарник Кайла (да-да, такие тоже предвидятся) вел себя довольно умно, заходил недругу в спину, шпынял того мечом, ловко отскакивал от выстрелов, прыгал до потолка и завораживающе носился по стенам.

Разработка игры начата только в феврале, а по словам одного из Raven'цев, на выставке демонстрировалась самая-пресамая первая альфа, совершенная не похожая на реальный продукт, который обещает стать самым "большим, длинным и масштабным" 3D экшеном за всю историю "Звездных Войн" с "захватывающим (как всегда) сюжетом". Ждем.

Myth II: Green Berets

Жанр: Squad-based Tactical Strategy
Издатель/Разработчик: Take 2
Похожесть: Commandos, Myth II
Системные требования: P-200, 32Mb
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть
Дата выхода: Конец лета 2001 года

Когда компания **Take Two Games** приобрела у **Bungie** права на серию **Myth**, стал очевидным факт непременного появления на свет **Myth III**. Однако ребята из Take 2 решили получить максимум выгоды из своего приобретения и использовали движок **Myth II** для разработки военной тактической стратегии **Green Berets**. Более того, они не постеснялись даже вынести коммерчески раскрученное название Myth II в название своей новой игры. Так фэнтезийная RTS превратилась в тактическую стратегию по мотивам вьетнамской войны — **Myth II: Green Berets**. Хотя движок Myth II и не предполагал наличия огнестрельного оружия, он неплохо подошел для нужд тактической стратегии в духе Commandos.

Стоило дать приказ, "зеленые береты" (доктор, снайпер, сапер, многоцелевой герой и примыкающие к ним в случае необходимости персонажи) нацепили свои знаменитые головные уборы и отправились в опасные джунгли Юго-восточной Азии — громить вьетконговцев. Их ожидают самые различные миссии, начиная с традиционных "найти и уничтожить", продолжая саботажем и заканчивая операциями спасения. Ничего принципиально нового разработчики не обещают, акцентируя внимание на таких деталях, как бомбежки с воздуха, враги, разбегающиеся в стороны, если в них бросить гранату, рукопашные схватки и красоты ландшафта (джунгли, болото, холмы, пещеры). Все это "великолепие", работающее на самых слабеньких машинах, продлится ровно 10 миссий. Очевидно, по мнению Take 2, их достаточно для того, чтобы кардинально переломить ход военных действий во Вьетнаме и вернуть "зеленых беретов" обратно домой.

В продажу Green Berets поступит в одной коробке с Myth II и будет устанавливаться поверх оригинальной игры. К ним заботливые разработчики приложат редактор уровней *Fear and Loathing*.

Trade Empires

Жанр: Strategy **Издатель:** Eidos
Разработчик: Frog City Software
Похожесть: Economic War, Railroad Tycoon, SimCity, Settlers **Системные требования:** Не объявлены **Мультиплеер:** Нет
Дата выхода: Конец 2001 года

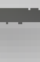
Что такое **Trade Empires**, затрудняются объяснить даже сами разработчики. Они откровенничают: *"Да это жутко круто, парни! масштабы как в **Railroad Tycoon**, строительство как в **SimCity**, море торговли как в нашем стародавнем **Imperialism** и графика почище самых последних **Settlers**".* Так, секундочку. Вам что-нибудь понятно, дорогие читатели?

Из независимых источников удалось выяснить, что Trade Empires отчаянно пытается вобрать в себя все лучшее из вышеупомянутых источников. Во-первых, графика: огромная, так и сяк вращаемая трехмерная карта, кукольные домики на поверхности, тоненькие ниточки дорог и снующие туда-сюда игрушечные повозки, груженые всякой снедью. Вторым пунктом следует рынок, долженствующий находиться во всяком уважающем себя городе. На нем можно накупить каких-нибудь товаров, спекульнуть ими в ближайшем ауле и вернуться обратно за новой партией. Свободное предпринимательство или вроде того. И в-третьих, это непременное деление на миссии (иначе не поймут-с) и всякая подобающая подобной игре историчность — проложить знаменитый "шелковый путь", наладить производство зерна в хуторе A и повысить литраж молока в хуторе Б, чтобы потом отвезти все это на хутор C, напечь хлеба и втридорога загнать заморскому хутору D. Это, как вы понимаете, уже вполне натуральные внешнеэкономические отношения.

Строительство в городах придумано от лукавого: возвели золотые шахты — больше золота, больше приезжих, падают цены на рабочую силу. Со временем кое-какие из товаров начнут дешеветь, кое-какие станут безумным дефицитом, поэтому на поздних стадиях игры очень кстати придется натурально-денежный обмен на мотив недавней **Economic War** (исключительного шедевра для узкого круга почитателей).



Разработчики собираются разбить игру на несколько торгово-исторических эпизодов, привязанных к определенному месту и времени. Например, будет сценарий про расцвет колониальной торговли XVII века или же времена ближневосточных торговых тропы Индокитая. Итого — где-то к Новому Году нас ждет очередная экономическая забава от классиков жанра, которые, как всегда, "ломают все стереотипы", "совершают технологический прорыв" и творят "революцию в жанре экономических игр". Кстати, весьма любопытно, чем же все это закончится. ■



Иван Гусев
igusev@onego.ru



Age of Mythology

ЖАНР — **RTS**

Издатель: Microsoft
www.microsoft.com
Разработчик: Ensemble Studios
www.ensemblestudios.com
Похожесть: Age of Empires 1, 2
Сайт Игры: *www.microsoft.com/games/home/games/asp?=169*

НЕОБХОДИМО: Не объявлены
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Не объявлены

МУЛЬТИПЛЕЕР: Локальная сеть, Интернет

ДАТА ВЫХОДА: Весна 2002

Вначале существовал лишь вечный, безграничный, темный Хаос. В нем заключался источник жизни. Все возникло из безграничного Хаоса — весь мир и бессмертные боги. Из Хаоса произошла и богиня Земля — Гея.

Н. А. Кун, "Легенды и мифы Древней Греции"

Слухи об Age of Mythology начали ходить уже давно. Оно и понятно — Ensemble Studios принялась за разработку движка и собственно игры почти четыре года назад, а шила в мешке не утаишь. Стюарт Малдер, менеджер Microsoft Games, как-то обмолвился, что команда разработчиков из Ensemble Studios решила немного отойти от предельной исторической четкости. Чуть позже один из отцов-основателей Ensemble Studios Брюс Шелли возразил Малдеру: мол, мы продолжаем дело, начатое серией Age of Empires.

"Наши игры рассказывают о человеческом опыте, — сказал Шелли. — Хотя Age of Mythology отличается от Age of Empires, мир мифов можно преподнести как историю. Древние люди не различали миф и реальность".

Age of Mythology по многим показателям приходится родной сестрой играм серии Age of Empires. Это стратегия в реальном времени с точно таким же интерфейсом, что и Age of Kings, основанная на тех же принципах. Охота и собирательство, накопление ресурсов, исследование технологий, переход из одной эры в другую, создание армий и беспощадная война с противником за господство на территории — все это никуда не делось. И тем не менее, назвать Age of Mythology сиквелом не поднимается рука.

Детализация юнитов в Age of Mythology просто изумляет. При этом битвы не утратили эпического размаха.

[illegible]... Хота, че[illegible] [illegible] озеро.

Легенды и мифы Ensemble Studios

На минувшей E3 главный дизайнер Age of Mythology **Ян Фишер** продемонстрировал почтенной публике мифологическую сторону игры. Безымянный герой с небольшим войском помолился своему богу и по ходу молитвы попросил обрушить метеоритный дождь на головы армии врага. Добрый боженька это дело быстренько организовал и устроил эффектный камнепад, сопровождавшийся взрывами и массовой гибелью неверных. В другой раз герой взмолился о грозе. Пошел дождь, а затем многочисленные молнии стали косить ряды армии противника. Аллилуйя!

В Age of Mythology столкнутся легенды и мифы представителей трех цивилизаций: греков, египтян и викингов. Каждая цивилизация дает игроку возможность выбрать одного из трех богов и перейти под его покровительство. Играя за викингов, можно будет спрятаться под крылышко *Тора*, *Одина* или *Локи*. Греки смогут выбрать между *Зевсом*, *Посейдоном* и *Аидом*. Что касается египтян, то им достались *Ра*, *Осирис* и *Сет*. Взаимодействие смертных и богов осуществляется следующим образом: народ строит храмы и поклоняется всевышнему, а всевышний рекрутирует в армию мифологических чудовищ и дает народу возможность кастовать заклинания.

Заклинания, показанные на E3, выглядели очень впечатляюще, но представляли собой всего лишь использование стихий в личных целях. Можно вызвать бурю, можно устроить грозу с шаровыми молниями, а вот скастовать *Magic Missile* или *Burning Hands* не удастся. Количество монстров и заклинаний строго лимитировано. Разработчики планируют сделать заклинания достаточно могучими для того, чтобы изменить ход любой битвы, однако они не собираются делать из спеллов сверхмощное супероружие, выбивая пробки у игрового баланса.

То же самое с мифологическими существами. Их не так уж и много — чуть больше двадцати видов. Все вооружены и смертельно опасны. Грецию представляют *циклопы, минотавры, медузы Горгоны*, Египет — *мумии*, собакоголовые *Анубисы, люди-скорпионы*, а у викингов на вооружении состоят *снежные и ледяные гиганты, тролли, валькирии*. Каждый из монстров обладает специальными возможностями. К примеру, минотавры насаживают воинов противника на рога и швыряют их поближе к линии горизонта. Дыхание ледяного гиганта замораживает врага до состояния полнейшей беспомощности. Медуза одним своим видом превращает юнитов противника в камень. Однако монстры не должны нарушить баланс игры. По словам Яна Фишера, построить два-три батальона из мифических существ просто невозможно — они всего лишь дополняют привычные юниты.

Ну и, конечно, в мифологической игре не обойтись без Героев. Во главе войск станут *Одиссей* и *Беовульф, Перикл* и *Рамзес*, каждый из которых также будет наделен уникальными способностями и получит причитающееся ему количество магических бонусов.

В Age of Mythology появится новый ресурс — *вера*. Чем больше веры у вашего народа, чем сильнее он верит в своего бога, тем больше ему помогает этот бог. Связь народа с богом осуществляется через *Верховного Священника*, этакого Папу Римского. Он сообщает богу о желаниях верующих (*"Господи, Господи, нашли саранчу на поля врага!"* или же *"Пусть будет затоплено поселение нечестивцев!"*). Помощь бога не бескорыстна — за каждое свое деяние он забирает определенное количество веры. Если Верховного Священника убьют, то люди на некоторое время лишатся возможности передавать богу свои желания, но в конце концов Верховный Священник возрождается и снова вступает в контакт с божеством.

Мифология Ensemble Studios: от сотворения до наших дней

1995 Два друга — бизнесмен **Тони Гудман** и известный разработчик игр **Брюс Шелли** (ко-дизайнер легендарной **Civilization**) — объединили усилия, чтобы создать **Ensemble Studios**, дочернюю компанию корпорации Ensemble. Ребята обосновались в *Далласе*, штат *Техас*. Тогда же возник замысел **Age of Empires**.

В июне в Ensemble Studios были приняты несколько программистов и художников, и закипела работа над движком Age of Empires. Начаты переговоры с потенциальными издателями.

1996 Ensemble Studios разрабатывает оптимально подходящий для RTS движок, который получает имя *Genie*. Весной студия определяется с издателем игры, остановив свой выбор на **Microsoft**.

1997 В Ensemble Studios переходит **Сэнди Петерсон**, один из дизайнеров **Doom 1/2** и **Quake**. В октябре того же года миф стал реальностью — состоялся долгожданный релиз Age of Empires.

1998 Age of Empires становится самой продаваемой стратегией в США, Великобритании, Германии и Франции. К маю игра разошлась тиражом в 1 миллион экземпляров. На церемонии вручения наград за достижения в области интерактивных развлечений, прошедшей на E3, Age of Empires признают *"лучшей стратегической игрой года"*. В ноябре Ensemble Studios выпускает адд-он **Rise of Rome**, который становится одним из самых продаваемых "довесков" в истории компьютерных игр (за один месяц продано около полумиллиона копий).

1999 В октябре выходит Age of Empires 2: Age of Kings. Ее успех по всем параметрам превосходит успех первой части.

2000 На E3 Age of Empires 2: Age of Kings признают *"Компьютерной игрой года"* и *"Лучшей стратегической игрой года"*. В октябре выходит адд-он **Conquerors Expansion**.

2001 К настоящему времени игры серии Age of Empires разошлись по миру суммарным тиражом, превышающим 8,5 миллионов экземпляров. На очередной выставке достижений электронного хозяйства E3 Ensemble Studios официально представила свой новый проект — стратегию Age of Mythology.

В мае корпорация Microsoft наконец-то (*взирая на дело с точки зрения творческой свободы, я бы поставил тут кавычки. "Наконец-то" — вот так. —* ***прим. ред.***) приобретает Ensemble Studios. *"Это естественное развитие наших отношений"*, — прокомментировал данное событие Тони Гудман.





Греки и египтяне "забили стрелку" у реки. Я болею за "красных". Как вы?

Джинн в бутылке

Когда в 1996 году Ensemble Studios разработала движок *Genie*, он идеально подходил для любой RTS того времени. Age of Empires 2: Age of Kings использовала возможности двухмерного движка на 100 процентов. Настало время попрощаться со старичком Genie, затолкать его в бутылку и бросить на дно Тихого океана.

Разработка нового 3D движка, получившего название *BANG*, началась еще в 1997 году, после завершения работы над Age of Empires. Age of Mythology будет первой игрой, сделанной на этом движке, но явно не последней. Ребята из Ensemble Studios просто нарадоваться не могут мощностями BANG. И говорят, что их следующие игры, в том числе и **Age of Empires 3**, будут сотворены на его основе. Восторги небеспричинны: новый движок создает в Age of Mythology такие эффекты, как смена дня и ночи, красочные молнии, лава, торнадо, колышущиеся волны, следы на снегу... Видно даже, как люди (полигонные, как и все юниты!) на морозе выпускают пар изо рта. И самое главное — особенности



Основное внимание уделено именно сингловой части игры. Напряженный, полный интриги сюжет, интересные персонажи, масса анимационных врезок... Кажется, PR-отдел Ensemble Studios понесло и там перестали контролировать количество данных обещаний. Однако лично я уже купился, как маленький. Стоило лишь посулить возможность участвовать в осаде Трои и познакомиться с Одиссеем...

Выход Age of Mythology намечен на весну 2002 года, и, судя по E3, пока разработчики укладываются в график. В конце концов, боссы из Microsoft уже давно требуют, чтобы Ensemble Studios сконцентрировалась на Age of Empires 3, посвященной эпохе Ренессанса. ■

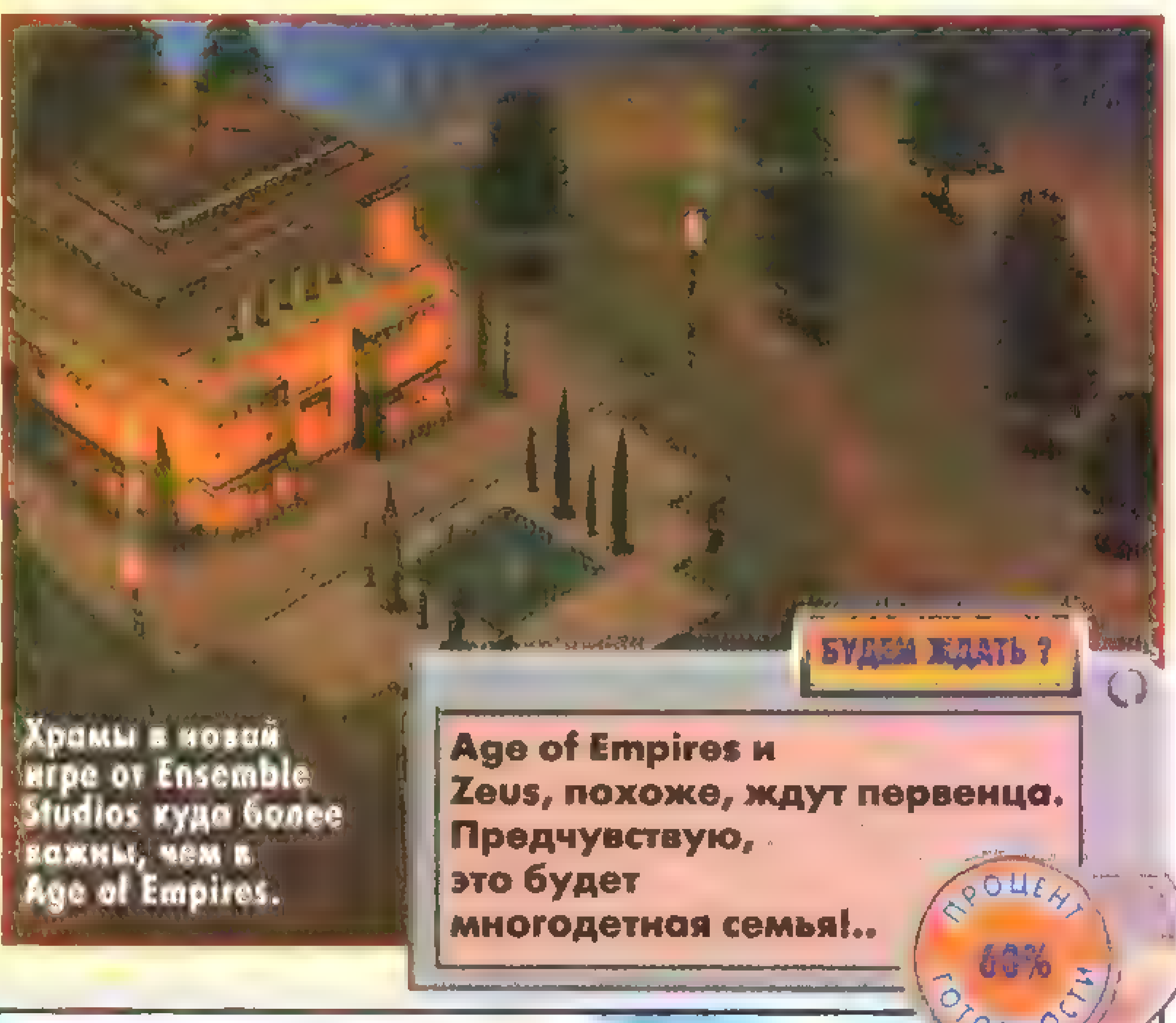
ландшафта теперь играют значительную роль в тактике боев.

Диапазон движения камеры ограничен, но не так строго, как в Age of Empires. Камеру можно вращать и смотреть на карту под разными углами; есть и зумминг. Ландшафт и юниты высокодетализированные, но это не пошло во вред масштабности игры. В крупные битвы по-прежнему вовлекаются десятки юнитов, сражения не лишились былого размаха. Графически игра смотрится просто великолепно.

"Мы хотели добиться фотографической реалистичности графики, — говорит Фишер. — *По-моему, цель достигнута".*

Чего хотят геймеры

Нас ждет около 40 сингл-миссий и, разумеется, мультиплеер с несколькими новыми видами сетевой игры. Будет приложен и достаточно простой редактор сценариев. Миссии станут короче: согласно уверениям разработчиков, каждая из них не займет больше часа реального времени. Интерфейс станет проще, управление легче, трава зеленее, а воздух чище...



Храмы в новой игре от Ensemble Studios куда более важны, чем в Age of Empires.

БУДЕМ ЖДАТЬ ?

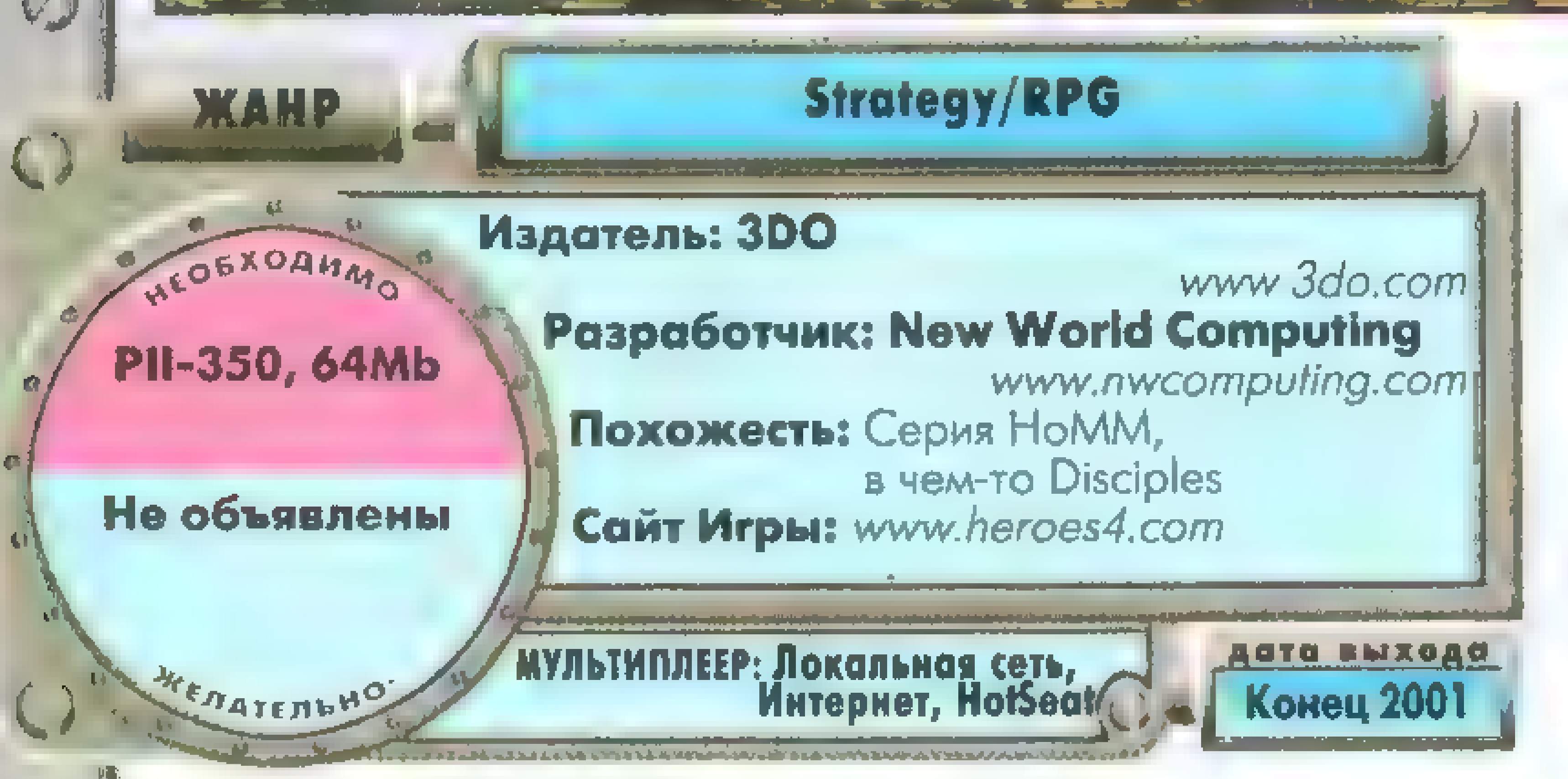
Age of Empires и Zeus, похоже, ждут первенца. Предчувствую, это будет многодетная семья!..

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 60%



Игорь Савенков (homm-4@yandex.ru) (http://homm-4.narod.ru)

HEROES IV OF MIGHT AND MAGIC



Heroes of Might and Magic IV. Этим все сказано. Какой же будет очередная версия игры всех времен и народов? Сразу скажем, что ничего супер-пупер революционного не предвидится: забудьте сенсационные заявления годовалой давности, что теперь «Герои» будут в полном 3D на манер Shogun: Total War. Игра останется плоской (хотя вся графика перерисована в изометрической проекции), но геймплей обещает круто измениться.

Король умер... да здравствует король!

Действие четвертых "Героев" разворачивается в мире *Jadame* (знакомом вам по Might and Magic VIII) после какого-то катаклизма, уничтожившего всю Эрафию. Что ж, новый мир — новая игра! Подход, позволяющий полностью переделать геймплей. Можно ожидать того, что все замки, монстры, герои и прочее будет основательно пересмотрено и перекроено на новый лад.

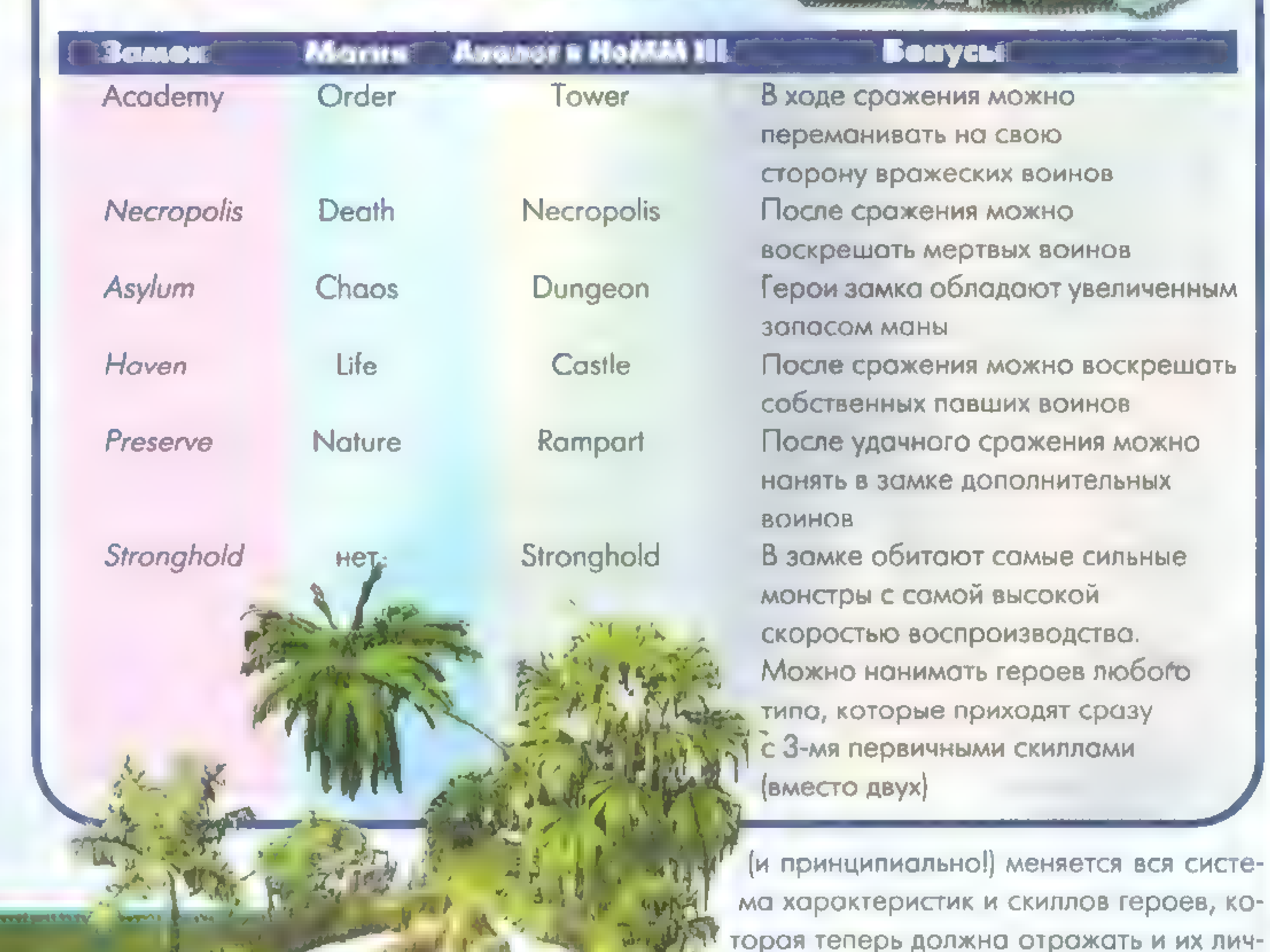
Лучше меньше, да лучше!

И действительно, в числе первых новостей мы узнаем, что от старых замков камня на камне не останется, а общее их число сократится до шести. Теперь это будут Academy, Necropolis, Asylum, Haven, Preserve и Stronghold. Но не обольщайтесь, увидев старые названия замков — Necropolis и Stronghold. Будьте уверены, что внутреннее их убранство, равно как и список населяющих их тварей, окажется совершенно другим (хотя кое-кого из старых знакомых вы наверняка встретите, только их статистика, несомненно, поменяется).

Однако уменьшение числа замков отнюдь не означает оскудения игры. Теперь, начиная со второго уровня, вы получите возможность выбора при строительстве жилищ для юнитов; причем, построив одно жилище, вы автоматически лиша-

етесь возможности строить другое жилище того же уровня (узнаете систему строительства Disciples? А ведь эту игру обвиняли в клонировании HoMM!..). Что же получается? Теперь полностью развитые замки одного типа могут производить совершенно разные наборы воинов — неплохое разнообразие стратегии строительства.

Каждый тип замка будет связан с определенной школой магии: *Life Magic*, *Death Magic*, *Order Magic*, *Chaos Magic* и *Nature Magic*, так что изучить, к примеру, заклинания школы Магии Жизни можно только в замке типа Haven (см. таблицу). Специализация замков распространится и на героев: в замке каждого типа можно будет нанять только определенных героев. Исключение из всей этой системы составляет замок Stronghold: в нем нет вообще никакой магической школы, зато доступны любые герои (кроме того, Stronghold поставляет самых крутых тварей с самой высокой скоростью воспроизводства). Однако сказанное не означает, что герои, набранные в Stronghold, будут как-то ущемлены в развитии своих магических способностей: заклинания можно будет изучать



Замки HOMM IV

Замок	Магия	Аналог в HoMM III	Бонусы
Academy	Order	Tower	В ходе сражения можно переманивать на свою сторону вражеских воинов
Necropolis	Death	Necropolis	После сражения можно воскрешать мертвых воинов
Asylum	Chaos	Dungeon	Герои замка обладают увеличенным запасом маны
Haven	Life	Castle	После сражения можно воскрешать собственных павших воинов
Preserve	Nature	Rampart	После удачного сражения можно нанять в замке дополнительных воинов
Stronghold	нет	Stronghold	В замке обитают самые сильные монстры с самой высокой скоростью воспроизводства. Можно нанимать героев любого типа, которые приходят сразу с 3-мя первичными скиллами (вместо двух)

Не полное некогда "обещанное" 3D, а всего лишь изометрическая проекция.

в любом другом месте, будь это объект на местности (старая добрая *Shrine*) или отвоеванный у неприятеля замок.

Кузницы в замках теперь станут по-настоящему полезными, перестав быть просто зданиями, необходимыми для постройки чего-либо. Если в Heroes III кузницы поставляли либо *Ammo Carts*, либо *Ballistas*, либо *First Aid Tents* (из которых более или менее полезными были только баллисты и палатки первой помощи, да и то при наличии соответствующего скилла уровня Expert), то теперь они будут предлагать широкий выбор разных видов зелья и прочих прибамбасов (что скрываются за размывчатым определением "items").

С небес на землю

Однако это все еще цветочки. Ягодки начнутся сейчас, когда мы подробнее остановимся на самих героях. Дело в том, что в Heroes IV герои утеряют свой божественный статус, став простыми смертными, которые могут пасть на поле брани. Именно так — теперь герои принимают ЛИЧНОЕ участие в сражениях (а не просто кастуют спеллы, наблюдая за боем со стороны и при случае уноса ноги)! Сделайте небольшую паузу, дабы осмыслить сей знаменательный факт: *это круто меняет геймплей, уводя "Героев" в сторону RPG.*

На крен в сторону ролевика намекают даже названия начальных классов героев, характерные для этого жанра: *Archer, Barbarian, Enchanter, Fighter, Lord, Necromancer, Priest, Rogue, Shaman, Sorcerer* и *Warrior*. Но дело, как вы понимаете, не в самих названиях, а том, что полностью (и принципиально!) меняется вся система характеристик и скиллов героев, которая теперь должна отражать и их личные боевые качества. Сие видно по названиям базисных характеристик, которых теперь будет восемь: *Damage, Hit Points, Spell Points, Shots, Luck, Morale, Speed* и *Movement*. Со скиллами дело обстоит хитро. Будет девять первичных скиллов (*Tactics, Combat, Nobility, Scouting*; оставшиеся пять отражают соответствующие школы магии), каждый из которых связан с тремя вторичными скиллами (вторичный скилл становится доступным только в том случае, если уже имеется соответствующий первичный скилл); при этом каждый вторичный скилл раскладывается на пять уровней мастерства (а не на три, как в предыдущей игре). Если вы немного подзапутались в этих хитросплетениях — не беда: суть дела в том, что герои круто специализированы, причем разница между героями будет расти с каждым уровнем (в отличие от HoMM III, где разница как раз начинала сглаживаться после десятого уровня). Кроме того, разработчики обещают, что будет практически невозможно полностью прокачать героя за одну миссию.

Далее, погибший герой теперь не возвращается в *hiring pool*, а остается лежать



Не думайте, что большое здание в верхней части экрана — это замок. Так теперь выглядит University.

...ких-то "караванах", с помощью которых можно переправлять тварей из замка в замок: вероятно, это что-то типа автоматического "скрытого" перенаправления воинов из того замка, где их наняли, в тот, где они нужны — на манер Warlords. Кроме того, за сбором "халявных" ресурсов можно отправлять и слабенькие группы монстров, не отвлекая на это дело героев. Только не думайте, что теперь вся карта будет утыкана ордами разрозненных отрядов по паре воинов в каждом: каждый игрок может иметь не более восьми армий (не считая гарнизонных), независимо от того, возглавляются они героями или нет. Кстати, в одной армии могут находиться несколько героев.

Разработчики обещают, что не будет явно никчемных воинов. Почти каждый юнит будет обладать special ability, а юнит, имеющий руки, сможет использовать potions. Монстры, кастующие магические заклинания, получат собственную Spell Book и свой личный запас маны!

...на поле брани, откуда его можно доставить в замок и воскресить (опять перекличка с Disciples — так кто же кого копирует?), причем сделать это может любой игрок. Если героя вытащил бывший "хозяин", тогда герой снова поступает ему на службу; если героя вытащил чужой игрок, тогда герой оказывается в тюрьме замка (а тюрьму необходимо предварительно построить), откуда его можно вызволить, взяв замок!

Монстровая свобода

Поскольку герои утратили свой "божественный" статус, то вполне логичным выглядит следующее нововведение: теперь монстры (юниты) могут самостоятельно путешествовать по карте, без опеки героев. Конечно, чисто "монстровые" армии будут ослаблены, поскольку монстры не могут использовать артефакты (хотя умеют их собирать) и не имеют бонусов, которые они получили бы под предводительством героев. Однако такая возможность явно ведет к улучшению геймплея, поскольку больше не надо будет гонять героев за свежим подкреплением: монстры сами могут передислоцироваться в нужное место. Более того, разработчики упоминают о ка...



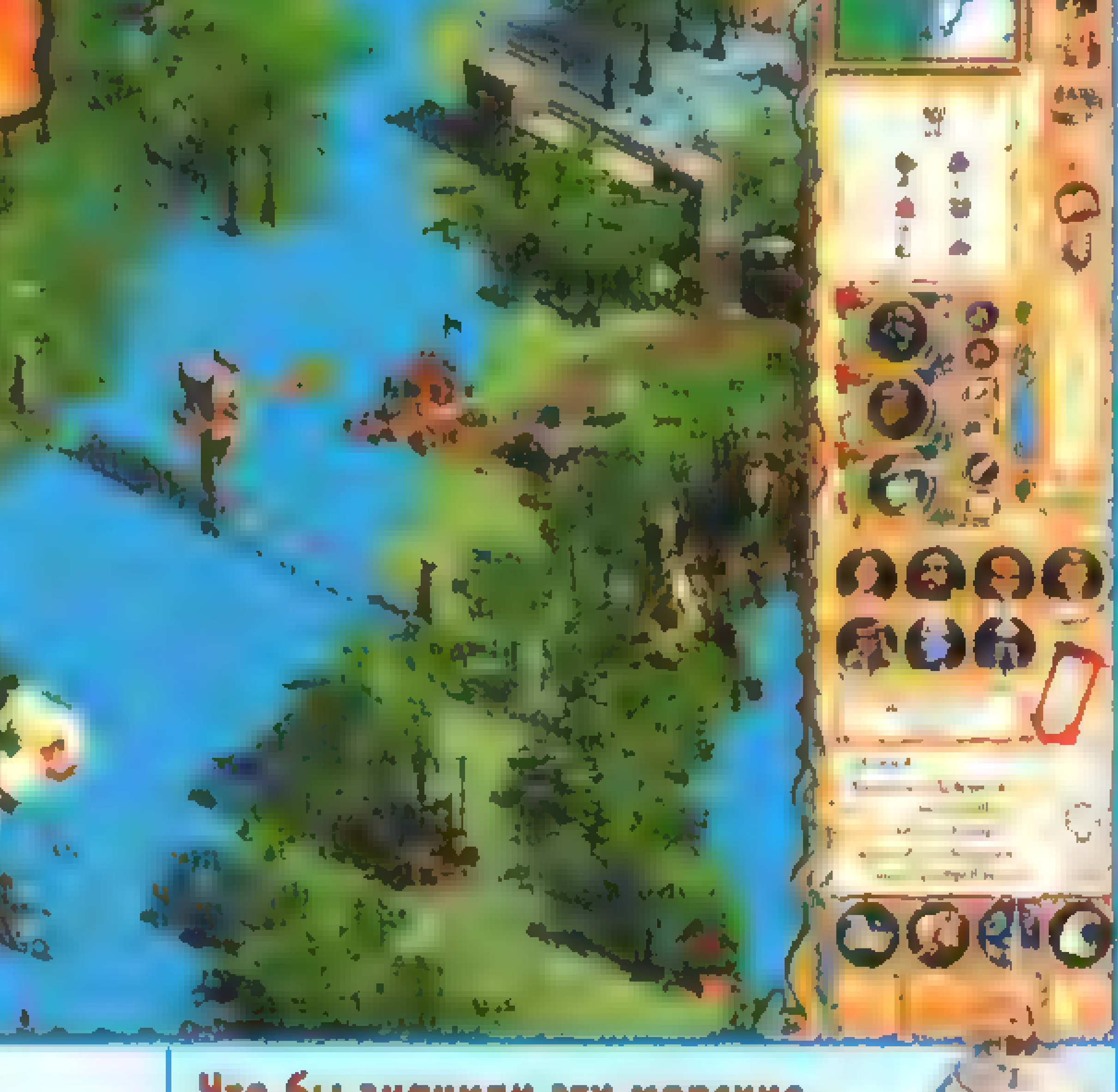
Замок Haven — прямой наследник человеческого замка типа Castle.

Ударим разом!

Система сражений, а точнее, система подсчета урона, тоже претерпела серьезные изменения: и атакующая, и защищающаяся сторона наносят удары ОДНОВРЕМЕННО! Уже не будет безответных ударов, начисто сметающих целые отряды (отряд-то погибнет, но успеет дать сдачи). Замки лишатся баллист, автоматически отвечающих огнем неприятелю. Зато можно построить Archer's Towers, дающие бонус стрелкам, обороняющим замок. Кроме того, нестреляющие защитники замка смогут атаковать врага прямо через стены.

Героическое ожидание

Итак, геймплей обещает круто измениться — это ли не повод с нетерпением ждать Heroes IV?! По официальной информации, игра должна выйти 15 сентября этого года (но, скорее всего, этот срок будет перенесен на конец 2001 — начало 2002 года). Все остальное будет тоже на уровне: взгляните только на скриншоты (разрешение варьируется от 800x600 до 1280x1024), да и полноценный редактор компаний разработчики обещают сразу же выложить на компакт с игрой. А если хотите быть в курсе последних



Что бы значили эти морские ворота? Морской аналог застав?..

событий, свершающихся вокруг Heroes of Might and Magic IV, милости прошу на сайт *"Геройский уголок" (http://homm-4.narod.ru)*

Редакция выражает благодарность сайту "Вольный Стрелок" (www.free-lancer.ag.ru) и лично Юрию Бушину за любезно предоставленные скриншоты. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ ?

Ну, что бы вам такое ответить...

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 60%



Он прочел, разбирая санскрит и латынь,
О властителях вольных и диких.
Он, скитаясь, бродил по обломкам святынь,
По руинам империй великих.
Михаил Щербаков

ЖАНР	RPG
Издатель/разработчик:	Bethesda Softworks www.bethsoft.com
Похожесть:	The Elder Scrolls: Arena, Daggerfall
Сайт Игры:	www.elderscrolls.com
Необходимо	PII-450, 128Mb, GeForce
Желательно	PIII-700, 256Mb, GeForce3
Дата выхода	Конец 2001
Мультиплеер:	НЕТ

Morrowind был анонсирован почти сразу после выхода Daggerfall. Но время шло, а об игре не было ничего слышно. Зато через год был выпущен не имевший успеха (и справедливо!) 3D action под названием Battlespire. В 98-м в продажу поступил более успешный Redguard, бывший одновременно квестом, экшеном и adventure. И только три года спустя Bethesda извлекла слегка запыленный проект из долгого ящика и вплотную занялась его разработкой. Теперь, когда до выпуска игры осталось несколько месяцев, стало ясно, что выход Morrowind будет одним из главных событий этого года.

Morrowind — третья часть саги из цикла Elder Scrolls. Это игра во вселенной, которую прославили нелинейность и абсолютная свобода, глубоко и тщательно разработанная мифология и история мира со множеством подробностей и деталей, придающая происходящему заоблачную достоверность. Morrowind возник не из пены морской.

У него была долгая предыстория.



Нездоровая экология острова приводит к тяжелым последствиям: у товарища не только глазки покраснели, но и крыша напрочь съехала. Blight, чтоб ее!

Шаг первый — «Арена»

Первая часть саги — The Elder Scrolls: Arena — вышла в начале 90-х. Завязка сюжета была проста: злобный черный маг погубил императора и, приняв его облик, занял трон. Убитая колдуном добрая фея является во сне герою и вовлекает его в поиски магического артефакта великой силы — посоха Хаоса. Только с ним в руках можно одолеть черное колдовство и освободить страну. Но маг тоже не лыком шит — он разломал посох на несколько частей и укрыл в самых недоступных местах. Поиск каждой части осуществляется в два приема: выполнение задания NPC, который может указать, где искать кусок жезла, и затем поиск самого куска. Замечу, что уже тогда играющий не был приколочен гвоздями к квестовой линии. В любой момент он мог отвлечься от сюжета и заняться прокачкой или повышением благосостояния героя, а сюжет только робко напоминал о себе парой-другой убийц, посланных по вашу душу магом-императором.

Нас эта игра интересует с точки зрения возникновения того мира, который потом развился во вселенную Elder Scrolls, и наблюдения некоторых тенденций — вроде стремления к максимальной нелинейности и рандомизации (*от англ. random — случайный*) всего, чего только можно.

В этой игре было многое — мрачноватые, но прекрасно спланированные подземелья с зоопарком кровожадных монстров, города с домами, тавернами, магазинами и толпами разговорчивых NPC, леса и реки, над которыми сменялись дни и ночи, впечатляющая магия. Кстати сказать, набор магических заклинаний был весьма далек от стандартов, что сильно сказывалось на геймплее. Так, к финальному поединку в королевском дворце я поняла, что бессмысленно прорубаться сквозь строй плюющихся заклинаниями привидений с горящими как угли глазами (тем более что поголовье восстанавливалось, стоило лишь покинуть локацию или просто перейти на другой этаж). Оказалось, что надо использовать невидимость или заклинание «Зеркало Шалидора», которое замечательно отражает файерболы, превращая стрелков в мишени. Короче, это был полностью оригинальный, ни на что не похожий и очень живой мир.

Daggerfall: шаг вперед и одновременно вбок

The Elder Scrolls Chapter 2: Daggerfall увидел свет в 1996 году. Мир «Арены» был расширен и дополнен, он превратился в целую вселенную, в которой можно было жить, делать карьеру, наращивать благосостояние, вступать в самые различные гильдии — магов, бойцов, церковников, рыцарей дракона и пр. Достижение высших степеней в гильдиях приносило реальные результаты — можно было получить в личное пользование корабль, или пользоваться эксклюзивным тренингом, или услугами магов и кузнецов экстракласса, которые могли изготовить волшебные доспехи. Высокий ранг в магической гильдии обеспечивал мгновенное перемещение по огромной империи при помощи телепортации и позволял вызывать *даэдр* (об этом ниже). Заработанные героическими подвигами или тривиальным во-

Лирическое отступление

Рассказ ветерана Daggerfall: знания для новичков и воспоминания для бывалых

Я провел в городе *Даггерфолл* меньше двух месяцев (разумеется, игровых) и вспоминаю о них с большим удовольствием.

Начнем с моего альтер эго — героя. Он был очень подвержен параличу, но обладал иммунитетом к магии. Юмор состоит в том, что единственный способ наслать на тебя паралич — это скастовать заклинание. Если же ты иммунен к нему, значит, не судьба. Вместе с тем «критическая слабость к параличу» вкупе с неумением пользоваться вещами из средненьких металлов (типа Dwarf) сэкономила кучу очков при генерации персонажа и позволила с самого начала стать незаурядным магом. Еще один хинт — запретить регенерацию маны но . разрешить ее поглощение (адсорбирование). Поэтому в качестве основных способностей я выбрал магию (и еще владение мечом — чтобы пустили в гильдию охранников, зачем это нужно — расскажу позже).





Слева — Arena, справа — Daggerfall. Разница заметна, но не сражает. А вот заключительная (?) часть трилогии сделала семимильный скачок вперед по части графики.

Дни мои были однообразны, но приятны. Рано утром я, потягиваясь, подходил к любимой глухой стенке и начинал тренироваться в магии. Для этого у меня были два дешевых заклинания, каждое из которых развивало три вида магии одновременно (всего таких видов шесть). Одно из заклинаний, например, посылало файербол, одновременно позволяя дышать под водой и открывать все замки, оказывающиеся поблизости. А стенка нужна была для того, чтобы использовать способность «поглощение маны». Вкупе с недюжинным интеллектом результат получался потрясающим. Герой поглощал маны больше, чем тратил, и мог тренироваться бесконечно! Уровни росли с впечатляющей скоростью.

Но в одиннадцать тренировки прекращались. Открывались гильдии, и пора было идти за заданиями. Мой герой быстро понял, что нет никакого удовольствия в разыскивании отшельников или в поисках уникальной куриной лапки в опасных, далеких, а главное — запутанных подземельях. Вместо этого можно было спокойно сидеть в гильдии магов, ведя с ними умные беседы и время от времени освещая помещения файерболами, и поджидать местных неучей, которые с завидным постоянством (раз в три часа) приходили грабить храм науки. Когда это надоедало, я шел прогуляться до гильдии охранников и узнавал, что медведь опять забрался в один из близлежащих домов. Медведь — воры — медведь — воры — и так 4-5 раз за день. После обеда неплохо было поспарринговать с симпатичной девицей в гильдии охранников или, если потребности духа перевешивали потребности тела, можно было идти поучиться у магов. А заодно сконструировать эффективное заклинание «открыть замок».

Так в приятных заботах и беседах проходил день, и на город Даггерфолл опускалась ночь. Можно бы просто полетать над городом (к сожалению, мне ни разу не удалось пригласить на такую прогулку девицу из гильдии). А можно было провести время не менее приятно, но с большей пользой. Вы еще не забыли про заклинание «открыть замок»? Правильно, ночи как раз хватало на обход городских лавок и укладывание в телегу всего, что было достойно внимания. Городская стража на заклинания, в отличие от банального взлома, не реагировала, разумно решив раз и навсегда, что магия — дело тонкое. А утром владельцы магазинов очень радовались, приобретая свои товары у меня за полцены, и, честное слово, я не очень и торговался.

И вновь стенка, файерболы, воришки, медведи, девицы, тренировки... В результате к 1 февраля (в начале месяца в гильдиях проводятся отчетно-выборные собрания) я получил 9 (высший) ранг у магов и охранников, а заодно 3-4 у рыцарей и церковников нескольких вероисповеданий. Доспехи у меня были сплошь даэдрические (это типа обсидиана из M&M5, только красного цвета), уровень где-то 25, а в розе у сердца сидела маленькая даэдра — такая приличных размеров зеленая ящерица с большим молотком, которая по моей просьбе всегда была готова надавать по мозгам всем желающим. К концу второго месяца роза начала опадать, и я понял, что пришла пора уезжать из этого прекрасного города.

Вы спрашиваете, что сталось с духом Лизандуса? Да не знаю я, как-то не до него было, ровством деньги можно было потратить, прикупив в городе понравившийся домик.

Сюжет DF проходил через игру еле заметной пунктирной нитью. Умерший император *Лизандус* в теплой компании знакомых нам по «Арене» привидений с горящими угольями глаз по ночам терроризирует округу, будя мирных граждан воплями «Месть! Месть!». Вам предлагалось разобраться в этом ненаучном феномене и устранить его причину. Подъезжать к этому делу приходилось окольными путями на кривой кобыле — время от времени к вам обращались представители разных классов (допустим, посреди ночи в комнату трактира, где вы остановились переночевать, заваливался зомби с письмецом от главы местной группировки неформалов) и поручали разные дела. Постепенно клубок распутывался. Таких квестов в игре было около двадцати. В свободное время, которое составляло не менее 90% от "общего", можно было заниматься чем угодно.

DF был весьма революционной игрой с множеством нетривиальных идей и нестандартных подходов, часть которых обещает перекочевать в Morrowind. Например, система роста героя основывалась не на наборе опыта, как обычно в RPG, а на росте умений/скиллов. У героя было три основных таланта (primary), еще три главных (major) и несколько второстепенных (minor). Скиллы росли при использовании умений. То есть начни гонять альтер эго трусцой вдоль городских стен, и его умение «бег» через некоторое время улучшится. Когда поднимались все основные скиллы, герой переходил на следующий уровень, получая при этом несколько призовых очков, которые распределял по восьми основным характеристикам (ум, сила и пр.). Это система с минимальными изменениями будет перенесена в Morrowind. Далее в статье, основываясь на опыте DF, я дам рецепт, как максимально ускорить рост персонажа.

А вот другая о-о-очень нестандартная штуковина из DF, в которой стремление авторов к рандомизации достигло апогея (или апофигея, как вам больше нравится). Лозунг «нет банальным прохождениям игры!» стал идейной платформой для невиданного ни до, ни после Daggerfall (желающим привести в пример Diablo лучше быстро выпить яду) дива — все подземелья в игре, кроме самого первого, генерились случайным образом! Из набора туннелей, залов, лифтов, вертикальных шахт, часть из которых была затоплена водой, возникал гигантский трехмерный лабиринт неимоверной запутанности. Выбраться из него без нервного срыва позволяло только заклинание «маяк», которое надо было ставить при входе. Искомое же (человек или предмет) размещалось в этом страшном сне сумасшедшего архи-



Дизайнеры Daggerfall получили не один пинок за однообразие архитектуры. После релиза Morrowind им это не грозит — интересные формы сочетаются с тщательной проработкой деталей. Ручная работа!

тектора тоже абсолютно случайным образом. И если нужно было найти, скажем, маленький клочок бумажки с рассказом о горестной судьбе похищенного младенца, поиски превращались в тихий ужас. Поскольку валяться письмецо могло в любом месте многокилометрового коридора... В Morrowind разработчики собираются рисовать подземелья по старинке — ручками; теперь понятно, почему размеры игрового мира сократились с империи до одной провинции. Правда, тип и количество монстров и сокровищ по-прежнему определяются случайным образом.

Рассказ будет неполон без упоминания о могущественных магических существах — даэдрах, выглядевших как... практически как угодно! Даэдры являли собой как бы дополнительную грань в полном чудес мире Elder Scrolls. Самые крутые ярко-алые доспехи в DF назывались даэдрическими. С мелкими представителями рода даэдр можно было столкнуться в подземельях. Можно было изучать язык даэдр. Но самое интересное — раз в месяц можно было призвать даэдру и получить от нее задание. В случае выполнения квеста вас ждал необыкновенный приз. Например, книга, прочтение которой поднимает на единичку все характеристики. Или, представьте себе, красная роза. Если оторвать от этой розы лепесток, то появится маленькая даэдра, которая поможет вам в бою с врагами. Когда же последний лепесток с упадет с розы, она исчезнет, но снова в чудесных садах иного мира расцветет другой такой алый цветок для другого героя. Правда, красиво?

В Elder Scrolls III нам предстоит новая встреча с этими созданиями. И не только в игре. Уже сейчас в Сети можно найти книги из Morrowind, например, трактат «*Безумие Пелагиуса*», повествующий о судьбе молодого Императора, потерявшего разум при вызове даэдры. Там же можно ознакомиться с руническим алфавитом даэдр. Думаю, в самой игре нас ждут сюрпризы покруче.

Последняя черта DF, которую хочется вспомнить, это прекрасный дизайн (речь не идет об однообразных стенах сгенерированных подземелий!). Несмотря на примитивную по теперешним меркам (да и тогда на нее старались смотреть сквозь пальцы, простите за каламбур) спрайтовую графику (320x200), восход солнца над водной гладью пленял игрой красок, а заклинание «полет», когда под тобой проносятся крыши, а впереди разворачиваются стены величественного дворца, потрясало своей реалистичностью. Обалденный дизайн, подкрепленный не менее обалденными требованиями к железу, перейдет и в Morrowind. Искренне надеюсь, что то же самое не произойдет с багами, которыми Daggerfall был нафарширован, как арбуз семечками, за что и удостоился титула самой глючной игры в PC-истории.

Дизайнером, сценаристом, художником и создателем 3D моделей Morrowind был уволенный из компании в прошлом году **Майкл Киркбрайд**. Постарался он на славу, создав красоту — по 6000 полигонов на персонажа, — которая требует жертв и системных ресурсов. Модели помещены в достойное окружение: причудливо искривленные деревья, экзотическая архитектура, игра света и теней на экране создают настоящий колдовской мир. Отдельно надо сказать о небе — Bethesda доказала на практике, что облака любит и умеет рисовать не только Гейтс. А ролик с показом восхода заслужил единодушное одобрение всех зрителей. Впрочем, легенды про движок Morrowind ходят еще с момента появления первых скриншотов.

Доспехи, как и в DF, будут состоять из многих частей, причем все они могут быть разного качества. Допустим, красная даэдрическая кираса, черные дварфовские перчатки, один понож стальной, другой — кожаный. И все это будет отображено на персонаже. Интересно, что броня и одежда — это отдельные текстуры, движение которых рассчитано таким образом, как если бы они были надеты на реальную фигуру. На отсмотренном ролике было видно, как у эльфа при вдохе расширялась грудная клетка и приподнималась броня на плечах. При этом у каждого типа одежды будет своя степень гибкости, а поврежденная броня будет принимать боевой вид

Бой, как и раньше, полностью протекает в реальном времени. При помощи клавиатуры вы задаете направление ударов, а их сила варьируется в зависимости от времени удержания кнопки мыши. При этом недостаточно будет просто метить в фигуру — попадание в разные части тела дает разные результаты. Так, удар в голову наносит больший ущерб, чем укол в ногу. Заявлено порядка 200 видов оружия! И, наконец, можно будет переключаться между видами от первого и третьего лица.

Как обычно, что-то в игре делать будет можно, а что-то нельзя. Например, нельзя будет бить посуду, так как это требует написания отдельных скриптов. Зато можно будет собирать ягоды с деревьев и готовить из них зелья на продажу (в DF было под сотню различных вершков и корешков растительного происхождения).



Голова эльфа напоминает спелый ананас. Судя по боевой раскраске, среди его предков были коренные американцы, а судя по доспехам, не обошлось и без дедушки-самурая.

Мир Morrowind

На северо-востоке огромной империи *Тамриэль*, в провинции *Морроуинд*, лежит большой остров *Вварденфелл*. В середине острова высится огромный действующий вулкан *Дагоф-Ур*. Клубами пепла он плюется регулярно, но редко, и его извержений не помнит никто из ныне живущих. Последнее, происшедшее в глубокой древности, уничтожило племя гномов, населявших остров. После этого остров заселили темные эльфы, а четыре века назад он стал одной из частей могущественной империи Тамриэль. Но прошло всего 20 лет с тех пор, как упокоился призрак Лизандуса...



Обратите внимание — ни на одной картинке нет безоблачного неба. Начиная с "Арены" (явление герою феи на фоне облаков), превосходно сделанные небеса дополняет цветовую гамму в каждой игре.

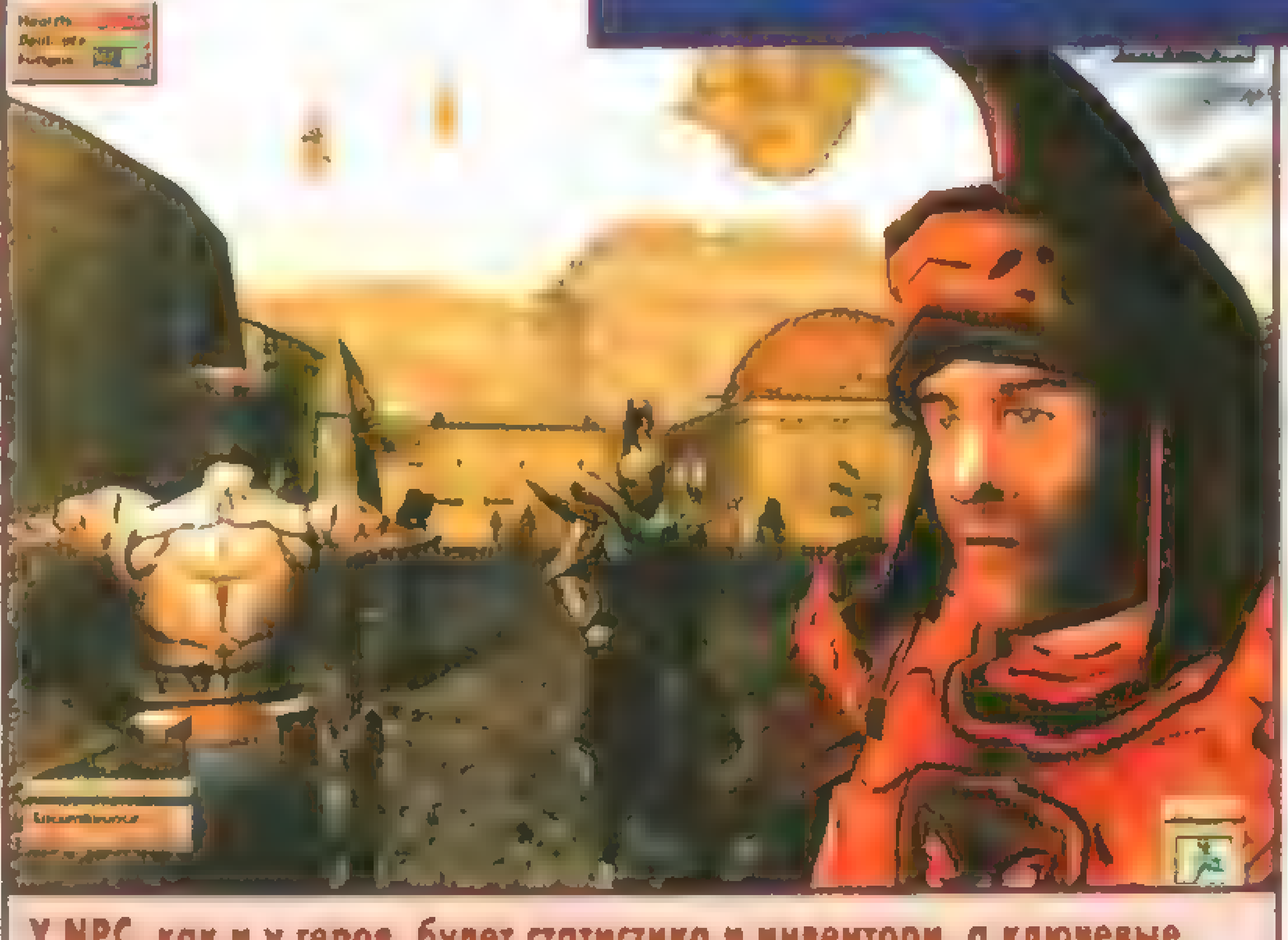
Основным населением острова являются эльфы, разделенные на несколько противоборствующих кланов. У каждого из них свои культурные ценности и даже своя архитектура. Так, эльфы-рыцари *Редоран* строят дома из хитина, маги *Телевани* любят зелень, а купцы и ремесленники *Хлаалу* обитают в скромных глинобитных хибарах. Абсолютно оригинальных и различных городов в игре около тридцати. Кроме населенных пунктов, где, ожидая встречи с героем, ошиваются порядка 1000 (!) NPC, в игре есть около 400 малых и больших подземелий.

Наши приключения начинаются в городе *Бальмора*, куда герой сходит с борта корабля. Причем именно в этот момент, во время допроса с пристрастием, который устраивают вам стражники, происходит генерация персонажа. Вам предстоит сообщить имя, место рождения (т.е. расу) и прочее. Когда формальности останутся позади, вы будете свободны. Теперь вы вольны делать все, что хотите и чего хотят от вас.



Карта Тамриэля. Внимание — на северо-восток.

Можете поступить на службу в один из правящих эльфийских домов. В случае успеха вас ждет замечательный приз — собственный замок. Как показывает опыт M&M4 и BG2, замок — вещь жутко хлопотная, но от этого не менее желанная. Если стезя замковладельца не для вас, можете заняться поисками лекарства от свирепствующей на острове эпидемии *Blight* — страшной болезни, которую несет вулкан. Blight убивает людей или превращает их в монстров, атакующих все на своем пути. А если вас беспокоит лишь личное благополучие, можете поставить своей целью собрать миллион, для чего следует целенаправленно заняться воровством. В Daggerfall железно действовал принцип «не пойман — не вор», а потому сей способ даже для хорошего персонажа был основным способом добывания денег. То есть с заходом солнца можно было начинать обходить лавки, вооружившись самостоятельно сгенеренной в магической гильдии версией заклинания *open* (стандартная работала плохо и зачастую оканчивалась встречей со стражей). Собранное ценное барахло поутру спокойно сдавалось в любую из ограбленных лавок. В Morrowind, обещают разработчики, каждый NPC будет иметь "честные" зрение и слух, что открывает невиданные возможности для перераспределения материальных ценностей в свою пользу. Кстати, чтобы игроки не особо зарывались, создатели ввели "пенальти": у пребывающих в тюрьме скиллы начинают плавно снижаться.



У NPC, как и у героя, будет статистика и инвентори, а ключевые NPC могут быть убиты. А что же в таком случае станет с сюжетом?!..

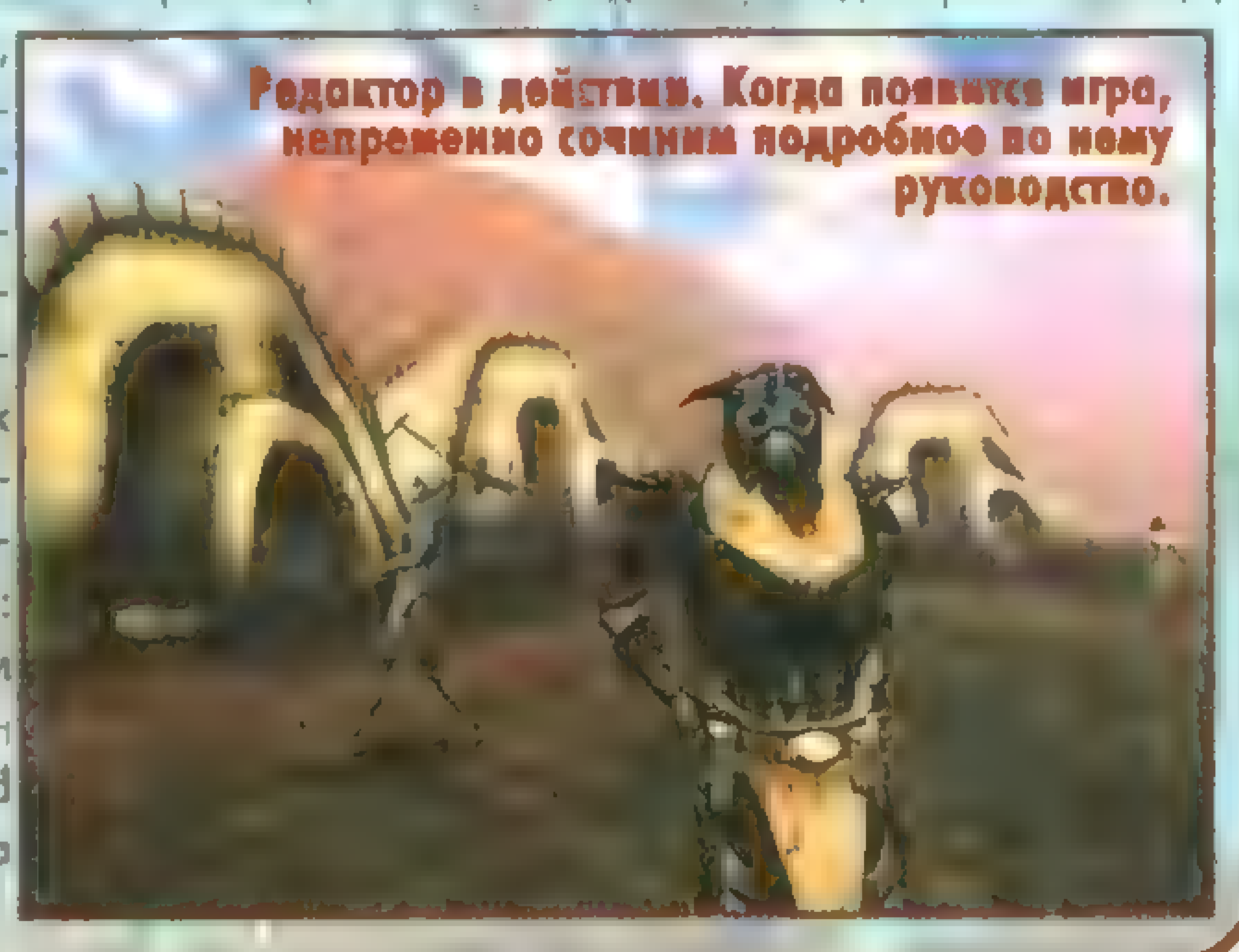
Или, наконец, можно стать библиофилом — собрать библиотеку из 200 имеющихся в игре книг (375000 слов!) и читать их в свое удовольствие. А удовольствие гарантировано, поскольку автором большинства книг является не кто иной, как **Тед Петерсон**, главный дизайнер DF. Причем это занятие не так бессмысленно, как кажется поначалу: приблизительно три четверти книг наращивают различные скиллы. Так, прочтение *The Armorer's Challenge* повышает скилл *Armorer*. А трактат *A Hypothetical Treachery* поможет вырасти умению *Destruction*.

Короче, каждому по потребностям. Единственным намеком авторов на то, что не стоит совсем уж пренебрегать сюжетной линией, стало обещание, что с распространением эпидемии Blight мир вокруг будет становиться все темнее и темнее. Так что свобода — свободой, но если вы не прирожденный диггер или летучая мышь, в какой-то момент придется заняться сюжетом. Впрочем, и тут авторы нашли способ отличиться: по заверениям главы проекта **Тодда Говарда**, в игре есть способ пройти сюжетную линию, не выполняя ни одного обязательного квеста. Правда, по его же словам, первооткрывателям уникальной методики светит прямая дорога в сумасшедший дом.

Когда, мытьем или катаньем, вы справитесь с основным квестом, эффект ваших усилий можно будет узреть воочию — темное гигантское облако Blight исчезнет. *«Мы хотим, чтобы игрок почувствовал, как он изменил мир»*, — говорит Говард. Наверное, это и впрямь круто. Надо попробовать.

Лирическое отступление

Тодд Говард с радостью рассказывает многочисленным интервьюерам, что готов своим личным примером пропагандировать Morrowind и The Elder Scrolls 3 Construction Kit — редактор, при помощи которого разработчики создают игру. Тодд считает огромным достижением, что теперь каждый сможет сконструировать мир по своему вкусу и прожить в нем жизнь так, как ему нравится. И это действительно так — возможности редактора практически безграничны. Можно создавать ландшафты и солнца, оружие и персонажей, диалоги, расы и квесты, монстров и здания, причем для освоения редактора не потребуется каких-либо «специальных» знаний. Самостоятельные творения игроков будут иметь вид внешних подключаемых модулей. Страшно вообразить, какая вакханалия развернется в Интернете: сайты, набитые любительскими модулями, конкурсы, официальные адд-оны... Жизнь Morrowind таким образом будет продлена на века.



Редактор в действии. Когда появится игра, непременно сочиним подробное по нему руководство.

Портрет героя

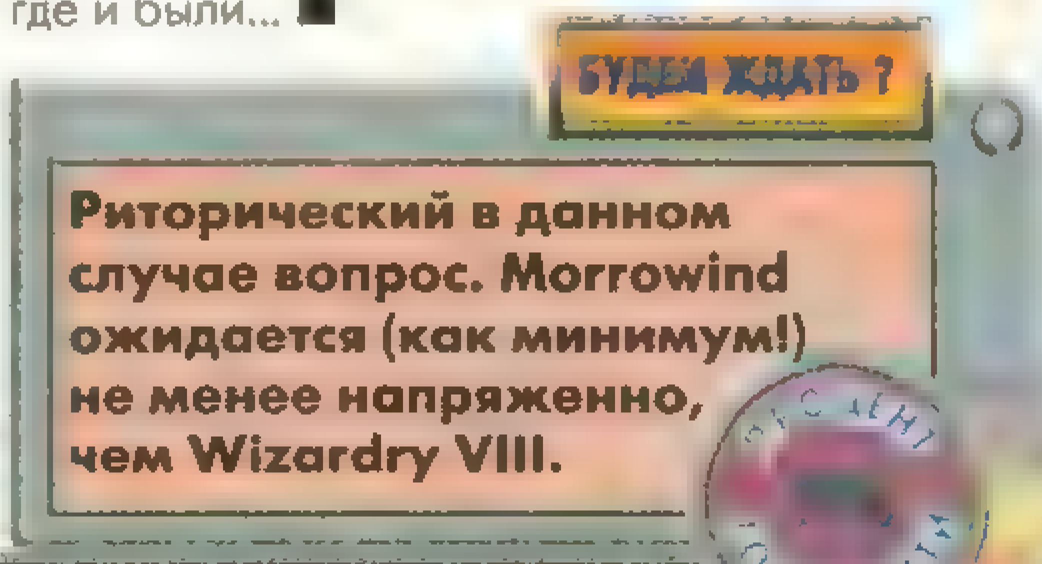
В игре присутствуют десять рас: четыре — людей, три эльфийских, ловкие и пронырливые кошколюди *Khajiit*, ящеры *Argonin* и, наконец, орки (!). Для каждой из рас в игре есть галерея портретов. Причем это — полигонные модели, а не спрайты, как было в DF. По словам дизайнеров, *«лицо, волосы (или рога, или грива), одежда — это все 3D объекты. Что же касается модификации, если вам не нравится ни одно из лиц, вы можете сделать свое. Просто измените существующие текстуры. Только следите за их аккуратным совмещением, или у вас выйдет нос, торчащий откуда-то сбоку»*.

Далее вам предстоит выбрать характеристики и умения героя. Вроде бы революционных изменений по сравнению с DF тут не ожидается. Добавился еще один вид магии — *Conjuration* ("заклинательная"), который позволяет призывать чудовищ и напускать их на своих врагов. Класс героя выбирать не надо — игра посмотрит на то, как вы заполнили анкету, и сама определит, кто вы такой есть. Умения разделены на три класса: *воин — маг — вор*. Так, *Battle Mage* — персонаж, интенсивно использующий как меч, так и заклинания. Причем, хоть он и маг, носить полный доспех ему не возбраняется.

В DF, на экране генерации присутствовало еще одна вещь, которая, возможно, сохранится в Morrowind. Там предлагали выбрать недостатки и достоинства героя, и от их соотношения зависел некий коэффициент, определяющий скорость роста скиллов. Умный выбор помогал загнать коэффициент под потолок, что обеспечивало максимальный прогресс. Впрочем, советами по прогрессу — сколь быстрому, столь и бессмысленному — в свое время пестрел весь даггерфоллоговорящий Интернет. Возможность достичь предельного уровня развития персонажа за один игровой месяц (см. врезку) убивала интерес, и потерявшие в стремлении к прогрессу чувства меры "неистовые манчкины", как правило, забрасывали игру.

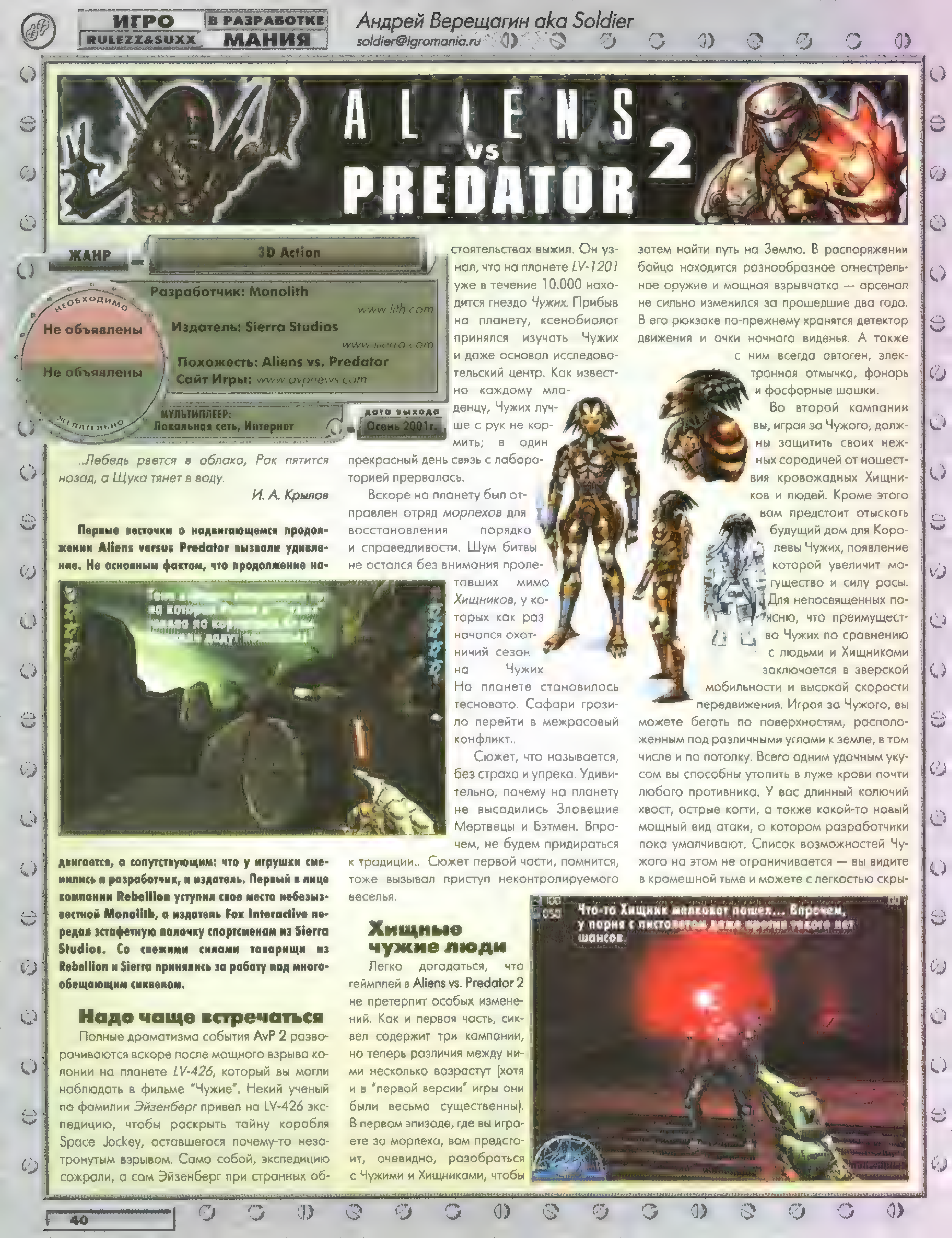
Успех Morrowind будет зависеть от тысячи мелочей: удобно ли организован инвентори (в DF с этим были определенные проблемы), как восстанавливается поголовье монстров и, конечно, насколько сбалансирован рост героя со сложностью задач. Но, думаю, если в Morrowind заштопают большинство прорех Daggerfall, эта игра станет событием не только года, но и целой пятилетки. Когда надо будет начинать отсчет — толком неизвестно, ибо в начале мая Bethesda объявила о согласии сделать версию игры и для мордуемой всеми подряд платформы **X-box**. Впрочем, Тодд говорит, что над конверсией игры под X-box работает отдельная команда и сроки релиза PC'шного варианта останутся там же, где и были... ■

Как насчет того, чтобы подпортить топором веревочные блоки? Товарищ на мосту с протяжным криком рухнул бы вниз.



Андрей Верещагин aka Soldier
soldier@igromania.ru

ALIENS vs PREDATOR 2



ЖАНР	3D Action
Разработчик: Monolith	www.lith.com
Издатель: Sierra Studios	www.sierra.com
Похожесть: Aliens vs. Predator	
Сайт Игры: www.avpnews.com	
МУЛЬТИПЛЕЕР: Локальная сеть, Интернет	
ДАТА ВЫХОДА	Осень 2001г.
НЕОБХОДИМО	Не объявлены
ЖЕЛАТЕЛЬНО	Не объявлены

..Лебедь рвется в облака, Рак пятится назад, а Щука тянет в воду.

И. А. Крылов

Первые весточки о надвигающемся продолжении Aliens versus Predator вызвали удивление. Не основным фактом, что продолжение надвигается, а сопутствующим: что у игрушки сменились и разработчик, и издатель. Первый в лице компании Rebellion уступил свое место небезызвестной Monolith, а издатель Fox Interactive передал эстафетную палочку спортсменам из Sierra Studios. Со свежими силами товарищи из Rebellion и Sierra принялись за работу над многообещающим сиквелом.

Надо чаще встречаться

Полные драматизма события AvP 2 разворачиваются вскоре после мощного взрыва колонии на планете *LV-426*, который вы могли наблюдать в фильме "Чужие". Некий ученый по фамилии *Эйзенберг* привел на LV-426 экспедицию, чтобы раскрыть тайну корабля Space Jockey, оставшегося почему-то незатронутым взрывом. Само собой, экспедицию сожрали, а сам Эйзенберг при странных обстоятельствах выжил. Он узнал, что на планете *LV-1201* уже в течение 10.000 находится гнездо *Чужих*. Прибыв на планету, ксенобиолог принялся изучать Чужих и даже основал исследовательский центр. Как известно каждому младенцу, Чужих лучше с рук не кормить; в один прекрасный день связь с лабораторией прервалась.

Вскоре на планету был отправлен отряд *морпехов* для восстановления порядка и справедливости. Шум битвы не остался без внимания пролетавших мимо *Хищников*, у которых как раз начался охотничий сезон на Чужих. На планете становилось тесновато. Сафари грозило перейти в межрасовый конфликт..

Сюжет, что называется, без страха и упрека. Удивительно, почему на планету не высадились Зловещие Мертвецы и Бэтмен. Впрочем, не будем придираться к традиции.. Сюжет первой части, помнится, тоже вызывал приступ неконтролируемого веселья.

Хищные чужие люди

Легко догадаться, что геймплей в Aliens vs. Predator 2 не претерпит особых изменений. Как и первая часть, сиквел содержит три кампании, но теперь различия между ними несколько возрастут (хотя и в "первой версии" игры они были весьма существенны). В первом эпизоде, где вы играете за морпеха, вам предстоит, очевидно, разобраться с Чужими и Хищниками, чтобы затем найти путь на Землю. В распоряжении бойца находится разнообразное огнестрельное оружие и мощная взрывчатка — арсенал не сильно изменился за прошедшие два года. В его рюкзаке по-прежнему хранятся детектор движения и очки ночного виденья. А также с ним всегда автоген, электронная отмычка, фонарь и фосфорные шашки.

Во второй кампании вы, играя за Чужого, должны защитить своих нежных сородичей от нашествия кровожадных Хищников и людей. Кроме этого вам предстоит отыскать будущий дом для Королевы Чужих, появление которой увеличит могущество и силу расы. Для непосвященных поясню, что преимущество Чужих по сравнению с людьми и Хищниками заключается в зверской мобильности и высокой скорости передвижения. Играя за Чужого, вы можете бегать по поверхностям, расположенным под различными углами к земле, в том числе и по потолку. Всего одним удачным укусом вы способны утопить в луже крови почти любого противника. У вас длинный колючий хвост, острые когти, а также какой-то новый мощный вид атаки, о котором разработчики пока умалчивают. Список возможностей Чужого на этом не ограничивается — вы видите в кромешной тьме и можете с легкостью скры-

Что-то Хищник мелковат пошел... Впрочем, у парня с пистолетом даже против такого нет шансов.

ВРАГ МОЙ

Все враги в Aliens vs. Predator 2 разделены на четыре типа (легко догадаться, что в каждом эпизоде у вас будут различные оппоненты, и лишь "нейтральные" враги будут присутствовать везде).

"Нейтральные" (недружелюбные жители планеты)

Бывают нескольких видов. Одни представляют собой растения, атакующие ядовитыми испарениями. Другие выглядят как четырехногие пауки, которые, несмотря на медлительность и низкую маневренность, являются грозными соперниками в бою, ибо имеют длинные колючие конечности. Конечно, появятся и другие нейтральные твари, но о них пока известно только то, что они будут.

Чужие

Среди врагов, принадлежащих к расе Чужих, мы встретим как старых знакомых (мордохваты, воины, дроны и т.д.), так и "новичков", среди которых — ее величество Королева Чужих.



Хищники

Все представители этой расы разделяются на две большие группы: легкобронированные и тяжелобронированные. Кроме того, Хищники бывают разных видов, и от вида зависит их вооружение.

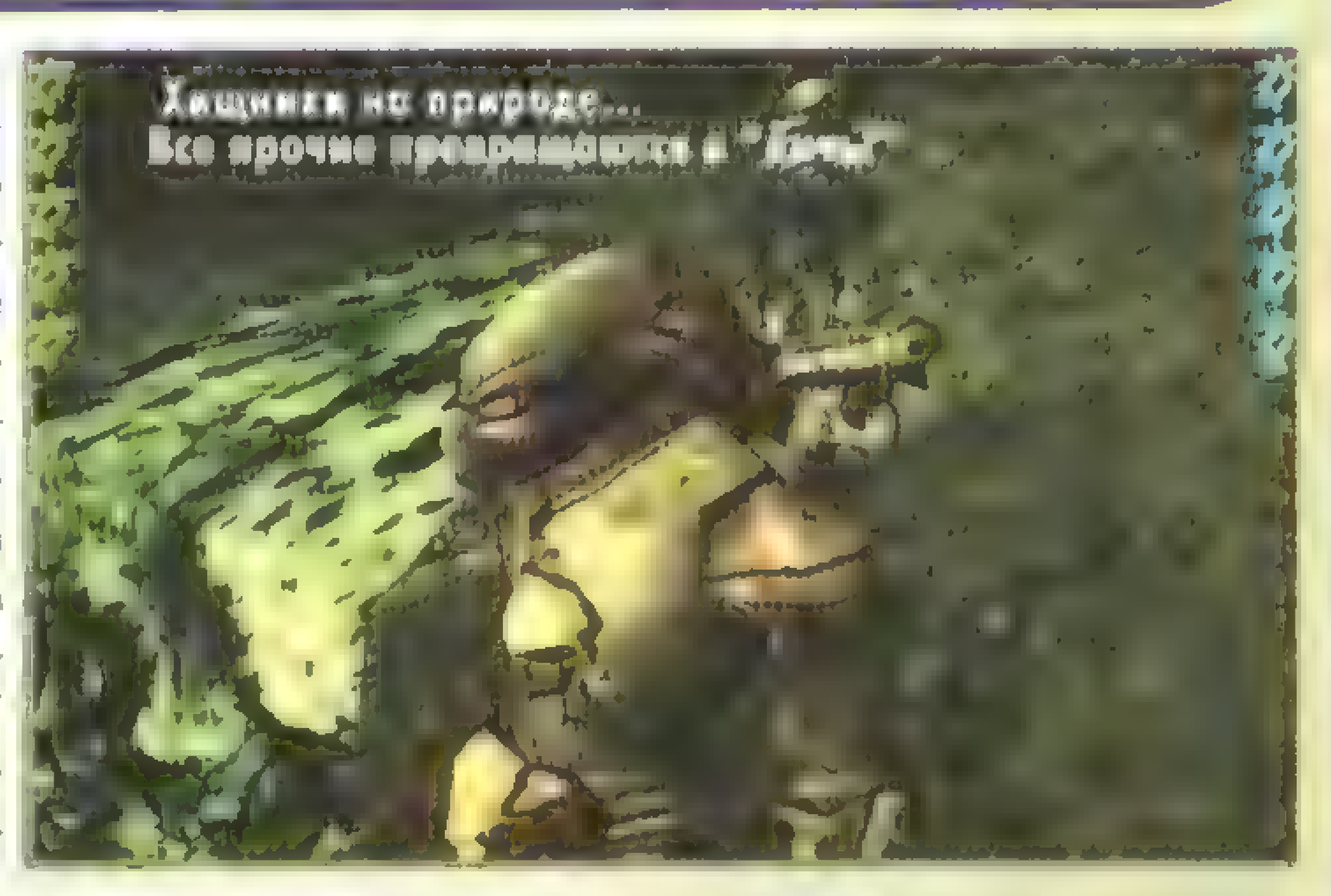
Люди

Кроме обычных солдат будут и своего рода "специалисты", которые используют те или иные орудия убийства (например, снайперы, вооруженные rail-gun'ами). А вот, скажем, наемники обладают широким ассортиментом оружия. Что касается роботов, то они бывают двух типов: обычные и боевые (последние, как видно из названия, наиболее приспособлены к ведению активных боевых действий) и, кроме того, обладают наибольшей скоростью и силой среди всех "землян". Наконец, техники — слабейшие оппоненты, не умеющие даже как следует пользоваться оружием и, по сути дела, являющиеся закуской для Чужих и мишенью для Хищников.

ваться от врагов в слабоосвещенных местах благодаря сравнительно небольшим размерам и темной окраске.

Третий эпизод предоставит вам великолепный шанс поохотиться на Чужих, а заодно и отправить на тот свет землян, которые захватили некоторых ваших собратьев при обследовании планеты. Как вы понимаете, в роли охотника выступает Хищник. Он (а соответственно, и вы) наделен небывалыми физическими способностями и умеет становиться на некоторое время невидимым. Хищник силен в ближнем бою благодаря использованию хорошо заточенных клинков и имеет мощную пушку, прикрепленную к могучему плечу. Отныне хищный охотник может пользоваться большим копьем, пробивая им насквозь жилистых Чужих и хрупких людишек.

Наиболее важным новшеством из области геймплея является вовсе не появление новых видов оружия (и врагов — см. врезку!), а наличие уровней, располагающихся на открытых пространствах (а также ярко освещенных помещений), столь нехарактерных для первой части игры. Поверхность планеты, исследовательская база Эйзенберга и его штурмовой крейсер "Аврора", гнездо Чужих и вулканические плато, на которых так любят поохотиться Хищники... Эти карты несомненно разнообразят игровой процесс, и вам придется не только вслушиваться в полумрак комнат, где вся сложность и интерес игры заключаются в неожиданности атаки, но и гулять на свежем воздухе. Конечно, и старые добрые "темные" уровни никуда не денутся, иначе что же станет с игрой!



На закуску у нас, как и полагается, мультиплеер. Двенадцать карт, десять персонажей, среди которых имеются представители всех трех рас, и поддержка командной игры прилагаются.

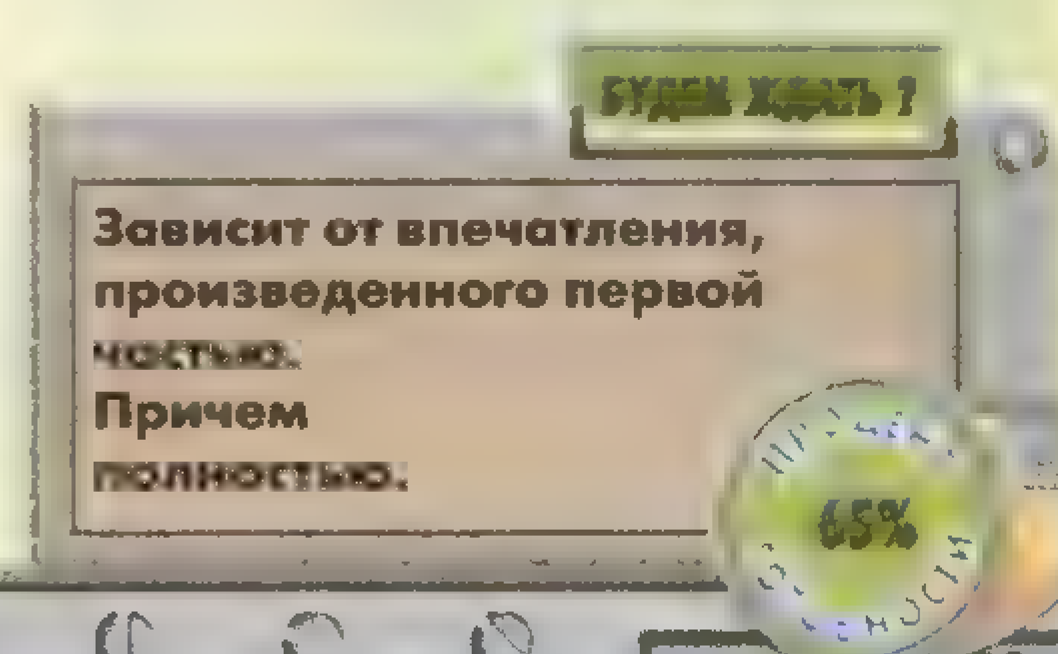
Прелести "чужой" жизни

Если разработчик Monolith, то движок?.. Правильно, *LithTech*! Версию точно указать не берусь, потому что все время появляются новые. Но разработчики утверждают, будто близки к тому, чтобы совершить огромный шаг вперед в плане графики.

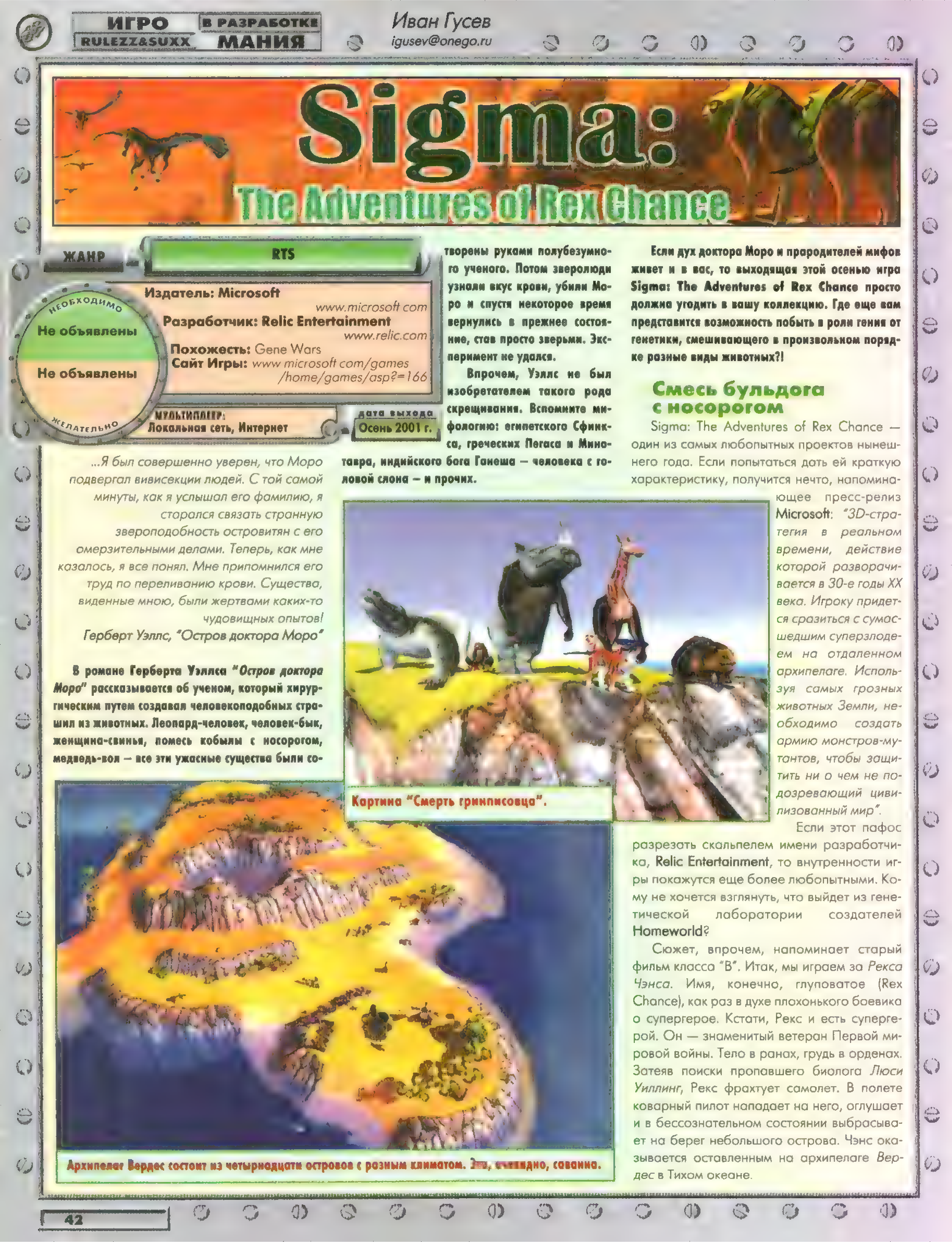
Они, конечно, слегка преувеличивают, но AvP 2 никто и не надеется увидеть в числе лидеров по части технологий. Главное, чтоб атмосферу сохранили. Аудитория-то уже подготовлена первой частью и знает, чего ждать.

Вот если дождется...

P.S. В эпиграфе нет ни-че-го личного. ■



Иван Гусев
igusev@onego.ru



Sigma: The Adventures of Rex Chance

ЖАНР: RTS

Издатель: Microsoft
www.microsoft.com
Разработчик: Relic Entertainment
www.relic.com
Похожесть: Gene Wars
Сайт Игры: www.microsoft.com/games/home/games/asp?=166

НЕОБХОДИМО: Не объявлены
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Не объявлены

МУЛЬТИПЛЕЕР: Локальная сеть, Интернет
ДАТА ВЫХОДА: Осень 2001 г.

...Я был совершенно уверен, что Моро подвергал вивисекции людей. С той самой минуты, как я услышал его фамилию, я старался связать странную звероподобность островитян с его омерзительными делами. Теперь, как мне казалось, я все понял. Мне припомнился его труд по переливанию крови. Существа, виденные мною, были жертвами каких-то чудовищных опытов!
Герберт Уэллс, "Остров доктора Моро"

В романе Герберта Уэллса *"Остров доктора Моро"* рассказывается об ученом, который хирургическим путем создавал человекоподобных страшил из животных. Леопард-человек, человек-бык, женщина-свинья, помесь кобылы с носорогом, медведь-вол – все эти ужасные существа были сотворены руками полубезумного ученого. Потом звеолюди узнали вкус крови, убили Моро и спустя некоторое время вернулись в прежнее состояние, став просто зверьми. Эксперимент не удался.

Впрочем, Уэллс не был изобретателем такого рода скрещивания. Вспомните мифологию: египетского Сфинкса, греческих Пегаса и Минотавра, индийского бога Ганеша – человека с головой слона – и прочих.

Если дух доктора Моро и прародителей мифов живет и в вас, то выходящая этой осенью игра Sigma: The Adventures of Rex Chance просто должна угодить в вашу коллекцию. Где еще вам представится возможность побыть в роли гения от генетики, смешивающего в произвольном порядке разные виды животных?!

Смесь бульдога с носорогом

Sigma: The Adventures of Rex Chance – один из самых любопытных проектов нынешнего года. Если попытаться дать ей краткую характеристику, получится нечто, напоминающее пресс-релиз Microsoft: *"3D-стратегия в реальном времени, действие которой разворачивается в 30-е годы XX века. Игроку придется сразиться с сумасшедшим суперзлодеем на отдаленном архипелаге. Используя самых грозных животных Земли, необходимо создать армию монстров-мутантов, чтобы защитить ни о чем не подозревающий цивилизованный мир".*

Картина "Смерть гринписовца".

Архипелаг Вердес состоит из четырнадцати островов с разным климатом. Это, очевидно, саванна.

Если этот пафос разрезать скальпелем имени разработчика, **Relic Entertainment**, то внутренности игры покажутся еще более любопытными. Кому не хочется взглянуть, что выйдет из генетической лаборатории создателей **Homeworld**?

Сюжет, впрочем, напоминает старый фильм класса "B". Итак, мы играем за *Рекса Чэнса*. Имя, конечно, глуповатое (Rex Chance), как раз в духе плохонького боевика о супергерое. Кстати, Рекс и есть супергерой. Он – знаменитый ветеран Первой мировой войны. Тело в ранах, грудь в орденах. Затеяв поиски пропавшего биолога *Люси Уиллинг*, Рекс фрахтует самолет. В полете коварный пилот нападает на него, оглушает и в бессознательном состоянии выбрасывает на берег небольшого острова. Чэнс оказывается оставленным на архипелаге *Вердес* в Тихом океане.





Битва в самом разгаре. И поди угадай в этой мешанине, кто из чего построен.

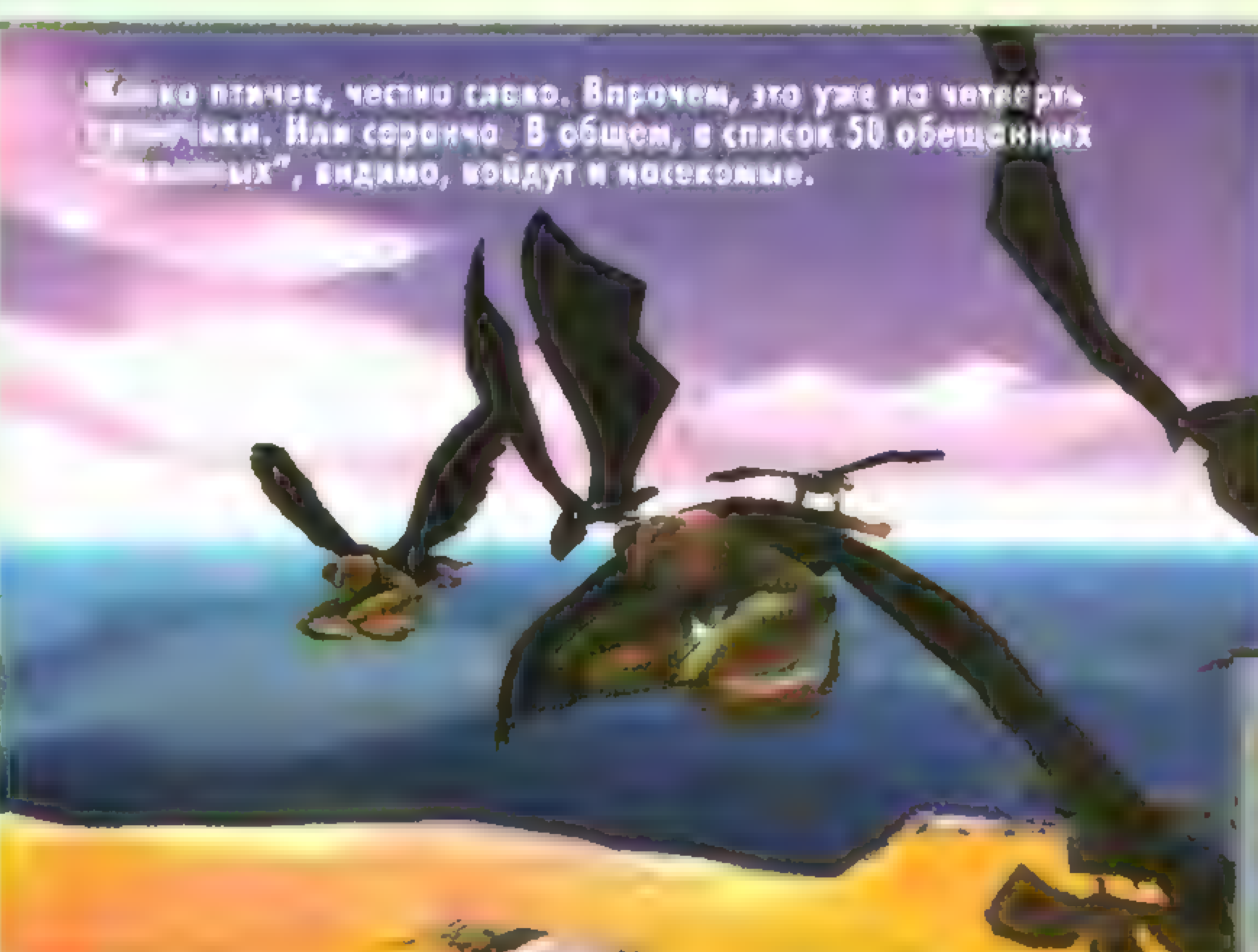
Спокойное местечко стало отличным убежищем для богатого злодея *капитана Уити Хутона*. На него работает полусумасшедший ученый *Эптон Джулиус*, практикующийся в генной инженерии. С помощью изобретенной им технологии, получившей название *"Sigma"* (в переводе с греческого — *"сумма частей"*), он скрещивает разные виды животных и создает опаснейших монстров. Это капитан Хутон похитил Люси Уиллинг, чтобы завлечь Рекса на свои острова, и он же заплатил пилоту за нападение на Чэнса. Миллионер выбрал ветерана Первой мировой в качестве главнокомандующего своей ужасной армии. Догадаться о цели Хутона несложно: его прельщает мировое господство.

Рексу ничего не остается, как спешно спасать человечество от порабощения. Странным, правда, способом: вместе с Люси он, использовав технологию *Sigma*, создает собственную армию мутантов. На островах Вердес начинается невиданная война...

Как вам сюжетец? Не надо быть знатоком творчества Герберта Уэллса, чтобы заметить сходство с "Островом доктора Моро".

Годзилла возвращается!

Идея игры Sigma: The Adventures of Rex Chance принадлежит основателю Relic Entertainment **Алексу Гардену** и воплощается в жизнь силами его компании во главе с дизайнером **Куином Даффи**. Sigma — полноценная стратегия в реальном времени, однако она сильно отличается от своих, с позволения сказать, коллег. Геймплей крутится вокруг генетики, но основа игры — не взращивание новых видов животных, не микроменеджмент, а масштабные бои чудовищ. Боев ожидается очень много, начиная с мелких, пробных стычек и заканчивая масштабными побоищами на земле, в воздухе и даже под водой. Конечно, придется добывать электроэнергию и еду (два основных ресурса, нужных для производства мутантов), создавать вольеры для птиц, бассейны для китов и ограды для крупных монстров, но сражения с армиями противника займут куда больше времени.



...ко птичек, честно слово. Впрочем, это уже не четверть ...ики. Или саранча. В общем, в список 50 обещанных ...ых", видимо, войдут и насекомые.

В ваши руки (*"руки ученого, но никак не бога"*, — уточняет Гарден) попадут около 50 разнообразных животных: горилла, верблюд, кобра, хамелеон, кит, волк, скунс, медведь, гиппопотам, носорог, летучая мышь, электрический угорь, гепард, жираф, орел, акула и другие (бедные звери!). Микшируя попарно разных особей, мы получим *более 30 тысяч комбинаций*. Надо бы посчитать, но лень. Поверим Алексу?

Действие игры разворачивается на архипелаге, состоящем из 14 островов. Все они разной формы и величины, и, что несколько странно, находятся в разных климатических поясах: джунгли, саванна, пустыня и тундра. Для каждого острова характерна своя флора и фауна. Климатические условия будут влиять на ход сражений. Скажем, в пустыне помесь гадюки и хамелеона может оказаться куда более опасной, чем медведь, скрещенный с волком.

Окультуривание диких сортов зверей будет производиться руками пособников Чэнса. Они отлавливают различных животных и доставляют их в лабораторию. Там из них получаются новые виды животных, вдвойне опасных в бою. Мутант берет основные качества от обоих "родителей". Если скрестить жирафа и хамелеона, получится отличное животное-разведчик (все видит и умеет оставаться незамеченным). Если соединить гены гадюки и гепарда, то на свет выйдет быстроногая и очень ядовитая тварь. Кроме того, в лаборатории можно будет открыть некоторые неземные гены и добавить их в получающийся "супчик дня".

На островах живут миролюбивые аборигены, поклоняющиеся звероподобным богам. Их можно нанимать к себе на службу. Если изготовить идола и передать его туземцам, то в благодарность они подскажут, где найти редкие виды животных, таких, скажем, как киты. Получив в лабораторию кита, Рекс сможет создавать монстров совершенно устрашающих габаритов.

"Вы сможете сотворить Годзиллу!" — обещает Алекс Гарден. Это радует, потому как на войне зверей-мутантов размер как раз имеет значение.

Головокружение от успехов

Sigma: The Adventures of Rex Chance выжмет все соки из вашего компьютера. Для игры потребуется если не третий GeForce, то второй как минимум. Игра создается на могучем оригинальном движке. На долю каждого монстра выпадет не менее 10 тысяч полигонов. Части тела разных животных, объединенных в одно, органично переплетены, швы незаметны. Разработчики говорят о просто фантастической анимации, а журналисты, воочию видевшие игру на E3, подтверждают это заявление. В Relic Entertainment достаточно внимательно отнеслись к деталям, дали несколько степеней увеличения изображения и показали все красоты природы в полном 3D.

Мультиплеер, конечно же, будет. Одновременно по сети смогут сражаться до 8 игроков. Интересная деталь: игрок получит право переносить свою армию монстров из сингла в мультиплеер и сразу биться, не растрачивая время на подготовительный период. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Лично я — не меньше, чем Homeworld 2.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 70%

Иван Гусев
igusev@onego.ru



ЖАНР: Action/Adventure

Издатель: Eidos Interactive
www.eidosinteractive.com

Разработчик: Core Design
www.core-design.com

Похожесть: Tomb Raider

НЕОБХОДИМО: Не объявлены

ЖЕЛАТЕЛЬНО: Не объявлены

МУЛЬТИПЛЕЕР: Отсутствует

ДАТА ВЫХОДА: Осень 2002 г.

Английский писатель Артур Конан Дойль не любил Шерлока Холмса. Несмотря на то, что именно сыщик с Бейкер-стрит принес ему всемирный успех и признание, Конан Дойль жаждал славы за другие, более серьезные свои произведения. И в один прекрасный день он убил Шерлока Холмса – руками профессора Мориарти сбросил его со скалы в водопад. Но Холмс не сдался без боя. Тысячи поклонников сыщика атаковали особнячок Конан Дойля, требуя "оживить" любимый персонаж и продолжить "Шерлокиаду". Писатель не смог устоять под их напором и взялся за новый рассказ о Холмсе. Сыщик вылез из реки и отправился мстить своим обидчикам.

Примерно такая же ситуация повторилась, когда создатели эпопеи о мисс *Ларе Крофт*, пышногрудой исследовательнице гробниц и подземелий, в финале Tomb Raider 4: The Last Revelation заперли бедняжку в пирамиде, завалив ее каменюгами. Возмущенные фэны завалили Eidos и Core Design электронными письмами с требованием, так сказать, объясниться. Пришлось папочке Лары, Эдриану Смиту, работающему в Core Design, немедленно заверить общественность, что Лара жива и в самые сжатые сроки выберется из пирамиды. Заперли же ее там по одной простой причине – создатели популярной игры работу над следующим приключением Крофт решили начать с чистого листа. Смит уверил, что новая игра с Ларой "в главной роли" будет революционной для серии Tomb Raider. Настолько революционной, насколько это вообще возможно.

Перемен требуют наши сердца

То, что серия Tomb Raider отчаянно нуждается в новых идеях и свежей крови, уже давно ни для кого не секрет. Начиная с ноября 1996 года, геймеры ежегодно получали по новой части игры. С одной стороны, игра очень неплохо продавалась, образовалась настоящая армия поклонников Tomb Raider, но с другой стороны, нововведения были минимальны (там движение подправят, тут оружие добавят). Лара Крофт оказалась на редкость консервативной женщиной и упорно не желала вылезать из гробниц, предпочитая их всему на свете. В результате интерес к игре упал, продажи резко пошли вниз, а большинство игровых СМИ стало говорить о Tomb Raider исключительно в саркастическом тоне.

Интерьер одного из домов, в котором побывает Лара. Разработчики обещают, что мисс Крофт научится выпрыгивать из окон в случае опасности.

Но в Core Design тоже не дураки сидят. Практически одновременно с завершением работ над Last Revelation началась разработка концепции суперпроекта под названием Tomb Raider: Next Generation. Прежде всего был приглашен известный голливудский сценарист. Он провел в конторе почти 8 месяцев, сочиняя "Книгу Лары Крофт" — сценарий дальнейших приключений Лары на ближайшие 5 (!) лет. После чего создатели Лары Крофт перешли к заявлениям, одно сенсационней другого. Оказывается, Tomb Raider Chronicles стала последней игрой из серии Tomb Raider. Следующая игра, повествующая о Ларе "В-воде-не-тонет, в-огне-не-горит " Крофт, скорее всего, будет носить свое собственное имя. Tomb Raider: Next Generation — рабочее название; от словосочетания Tomb Raider планируют избавиться. Название новой серии о Ларе держится в строжайшем секрете под страхом расстрела на месте.

Лара: "Нет гробницам и замкам!"

Информацию о том, что нас ждет новенького, приходится собирать буквально по крупицам. Однако уже сейчас фэны игры находятся в полукоматозном состоянии и не знают, радоваться ли им или посыпать головы пеплом.

Теперь Лара Крофт больше никакая не исследовательница гробниц, а "простое гражданское лицо". Она спаслась, выбралась из пирамиды, чуть было не ставшей ее могилой, и вернулась в Англию. Однако после пережитого шока ее интерес к античным руинам и всевозможным артефактам как-то

Из года в год Ларе Крофт немного подправляют внешность. В 2002 году она будет ТАКОЙ.



улетучился. Более того, по словам Эдриана Смита, у Лары начнутся проблемы: *"Она может спиться или начать принимать наркотики, может потерять свой особняк и все состояние, фактически стать изгоем"*. Представляете себе опустившуюся Лару со шприцом в руке?! Веселое зрелище.

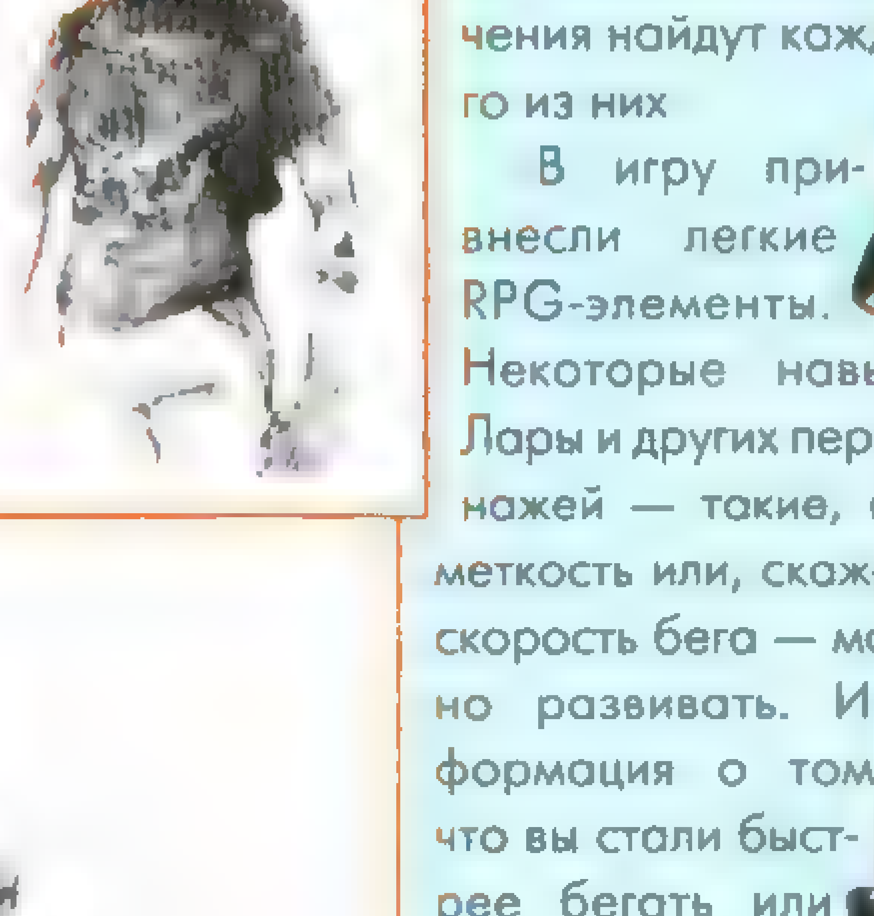
Впрочем, Лара — сильная женщина и со своими проблемами справится. Сюжет новой игры начнется с того, что мисс Крофт приедет в Париж, дабы повидаться со своим давним другом. Здесь ее подставят и обвинят в преступлении, которого Лара, разумеется, не совершала. За ней начнут охотиться и полиция, и таинственные заговорщики, цели которых неизвестны. По ходу игры Ларе придется ворваться в Лувр (предположительно, ее целью станет знаменитая "Мона Лиза") и учинить там форменный разгром.

Tomb Raider: Next Generation будет игрой, состоящей из эпизодов, эдакой мыльной оперой. Это настораживает, но ребята из Core Design утверждают, что их игра будет больше похожа на "Секретные материалы", чем на латиноамериканские "Хуаниты" и "Кончиты".

Купив Tomb Raider: Next Generation, мы получим первые четыре эпизода истории протяженностью в пять лет. Каждый эпизод — отдельное приключение, каждое приключение — отдельная игра. Покупая новые эпизоды, коих обещают до пяти в год, мы сможем удлинять сюжетную линию практически до бесконечности. *"Next Generation будет больше похожа на книгу или комикс с продолжением, чем на привычные нам игры!"* — заявил Эдриан Смит.

В новой игре Лара перестанет спасать мир в одиночку. К ней присоединятся другие персонажи, чьи имена держатся в секрете. Пока известен лишь *Кертис*, молодой человек, находящийся в такой же ситуации, что и Лара: его преследуют служители закона. Пути Лары и Кертиса несколько раз пересекутся по ходу игры; более того, нам дадут немного поиграть за парня! То же самое — с другими "новичками". Лара Крофт останется главной звездой шоу, но нам предстоит играть и за второстепенных персонажей, когда того потребует сюжет. Приключения найдут каждого из них

Кертис, друг Лары Крофт, чем-то похож на Дэвида Аркетта из "Нецелованной".



В игру привнесли легкие RPG-элементы. Некоторые навыки Лары и других персонажей — такие, как меткость или, скажем, скорость бега — можно развивать. Информация о том, что вы стали быстрее бегать или лучше стрелять, на экране не появится — вы просто это заметите. За развитие навыков игрока ждет награда — с их помощью он сможет достичь секретных территорий и попасть в потайные зоны игры.

Теперь игроку практически наверняка понадобится Интернет. Но не надо представлять себе пятьдесят Лар, расстреливающих друг друга из пистолетов; просто часть информации о деталях сюжета или о персонажах необходимо будет скачивать из Сети.

Красота спасет мир

Визуально игра должна выглядеть просто великолепно. Судя по обещаниям, по части графики ожидается не шаг вперед, а по меньшей мере тройной прыжок с разбега. Верить или нет — дело ваше. Конечно же, мисс Крофт стала еще более сексапильной. Ей сделали новую прическу, прикупили модных шмоток, улучшили ряд движений. Она научилась улыбаться, радуясь, и сутулиться от усталости.

Улучшение графики коснется не только Лары (на нее полигонов не жалели никогда), но и окружающего мира. Игровые площади станут более детализированными и просто огромными по размерам. Всему этому поспособствуют возможности нового оригинального движка. Next Generation ориентирована на более взрослую аудиторию, чем серия Tomb Raider. Может быть, поэтому грудь Лары станет еще внушительней — такие сведения распространяет английская газета **The Guardian**. Изменится и общая атмосфера игры. Вот что сказал по этому поводу м-р Смит: *"Мы определенно нацеливаемся на более взрослую аудиторию. Мы пересмотрели такие фильмы, как Omen и Exorcist, темные и мрачные. В них есть многое из того, что вы сможете увидеть в Next Generation"*.

Выпуск Tomb Raider: Next Generation планировался на конец 2001 года. В течение пяти лет игры о Ларе Крофт выходили в ноябре. Создатели Next Generation решили нарушить и эту традицию. Игра выйдет в первой четверти 2002 года (платформы: PC, PS2 и пресловутая X-Box), и если ребята из Core Design сдержат все свои обещания, это будет хит. Большой хит. ■

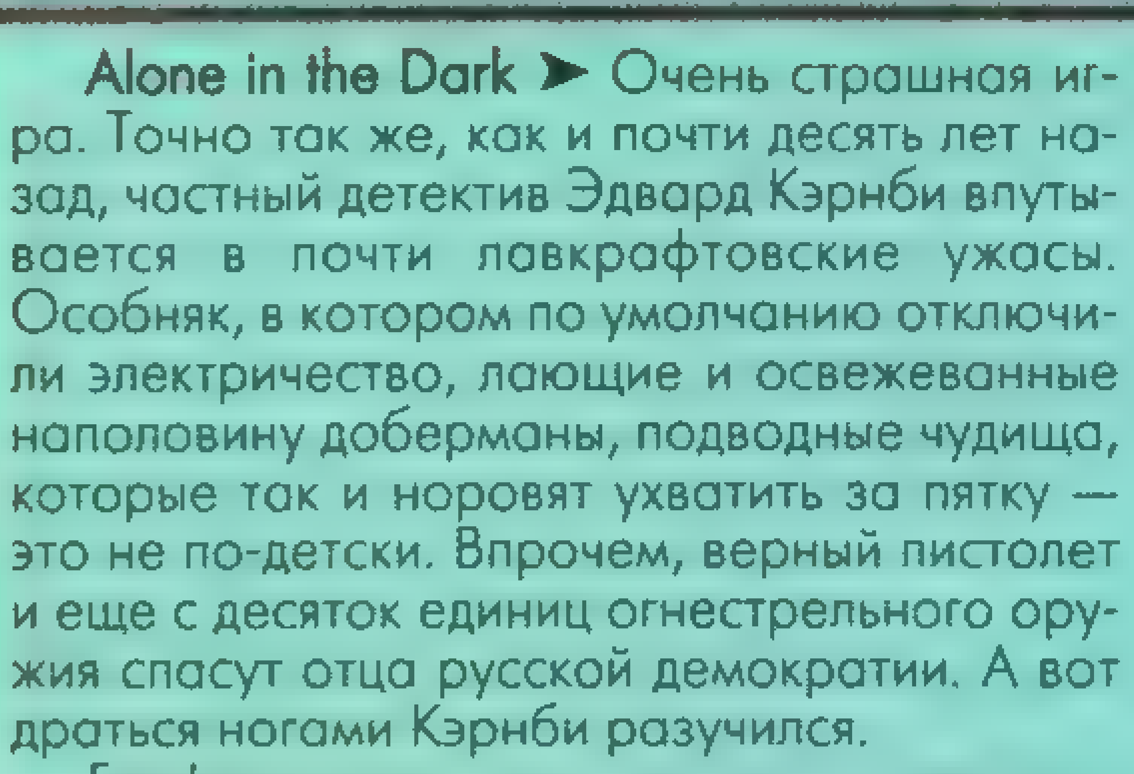
Новые друзья Лары выглядят немного жутковато. Впрочем, ожидается, что вся игра будет выдержана в духе Omen и Exorcist.

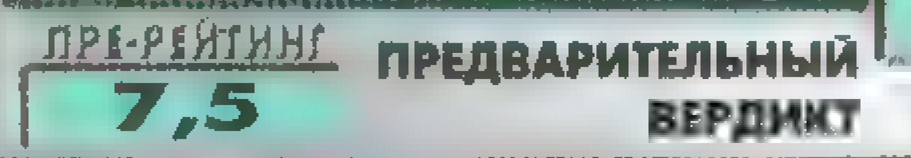
БУДЕМ ЖДАТЬ?

Лара решила сменить имидж? Похвально! Вот только поймут ли фэны, почему их любимица больше не ползает по катакомбам?

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 75%

Alone in the Dark (4) — The New Nightmare





Жанр: Third Person Action ● **Издатель/Разработчик:** Infogrames / Spiral House
Системные требования: PII-300(PIII-600), 64(128)Mb ● **Размер демо-версии:** 82,7Mb
Срок выхода: Лето 2001 ● **Координаты:** *www.aloneinthedark.com*

Alone in the Dark ➤ Очень страшная игра. Точно так же, как и почти десять лет назад, частный детектив Эдвард Кэрнби впутывается в почти лавкрафтовские ужасы. Особняк, в котором по умолчанию отключили электричество, лающие и освежеванные наполовину доберманы, подводные чудища, которые так и норовят ухватить за пятку — это не по-детски. Впрочем, верный пистолет и еще с десяток единиц огнестрельного оружия спасут отца русской демократии. А вот драться ногами Кэрнби разучился.

Графически игра выполнена в десятки раз лучше, нежели последняя часть сериала. Отрисованные задники, реально пугающая готическая архитектура, отдельные моменты которой заставляют вздрагивать... Звук способствует трате нервных клеток. Попробуйте с самого начала пройтись к двери особняка, воспринимая звук только через наушники.

В демо-версии ➤ Небольшой уровень, в котором встретятся собаки, подводные чудища и телепортирующиеся монстры.

В полной версии ➤ Все остальное.

В сумме ➤ Если честно, было бы действительно здорово, если бы на этом движке (графическом и звуковом) сделали третью часть AitD. Потому что мне лично интереснее бродить по дикозападному городу со скелетами в барах, нежели по очередному "резидентно злому" особняку.

ПРЕ-РЕЙТИНГ **7,5** ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ВЕРДИКТ **Это все тот же AitD. К сожалению.**

Bacteria



Жанр: Трехмерная аркада ● **Издатель/Разработчик:** Net-Games / FIN arts
Системные требования: PII-300(PIII-600), 64(128)Mb ● **Размер демо-версии:** 52,2Mb
Срок выхода: Скоро ● **Координаты:** *www.bacteria-game.com*

Bacteria ➤ Забавная аркадка, больше всего напоминающая Descent, только на более или менее открытом пространстве. Шесть степеней свободы, пара видов оружия. Сюжетно игра основывается на том, что вы управляете неким аппаратом, введенным в вены умирающего ученого. Ваша задача — отстрелять все вирусы непонятной болезни, которая разъедает доктора наук. Чем-то эта история напоминает вышедший довольно давно кинофильм "Microcosm". Аппарат может поворачиваться в любую сторону и отстреливать врагов как слабыми, но бесконечными зарядами, так и мощными ракетами, коих очень мало. Графически игра выдержана в лучших традициях современных аркад. Естественно, если вы играли в Descent: FreeSpace или, скажем, Wing Commander, вам будет проще постигать мудреную науку избавления от вредных вирусов.

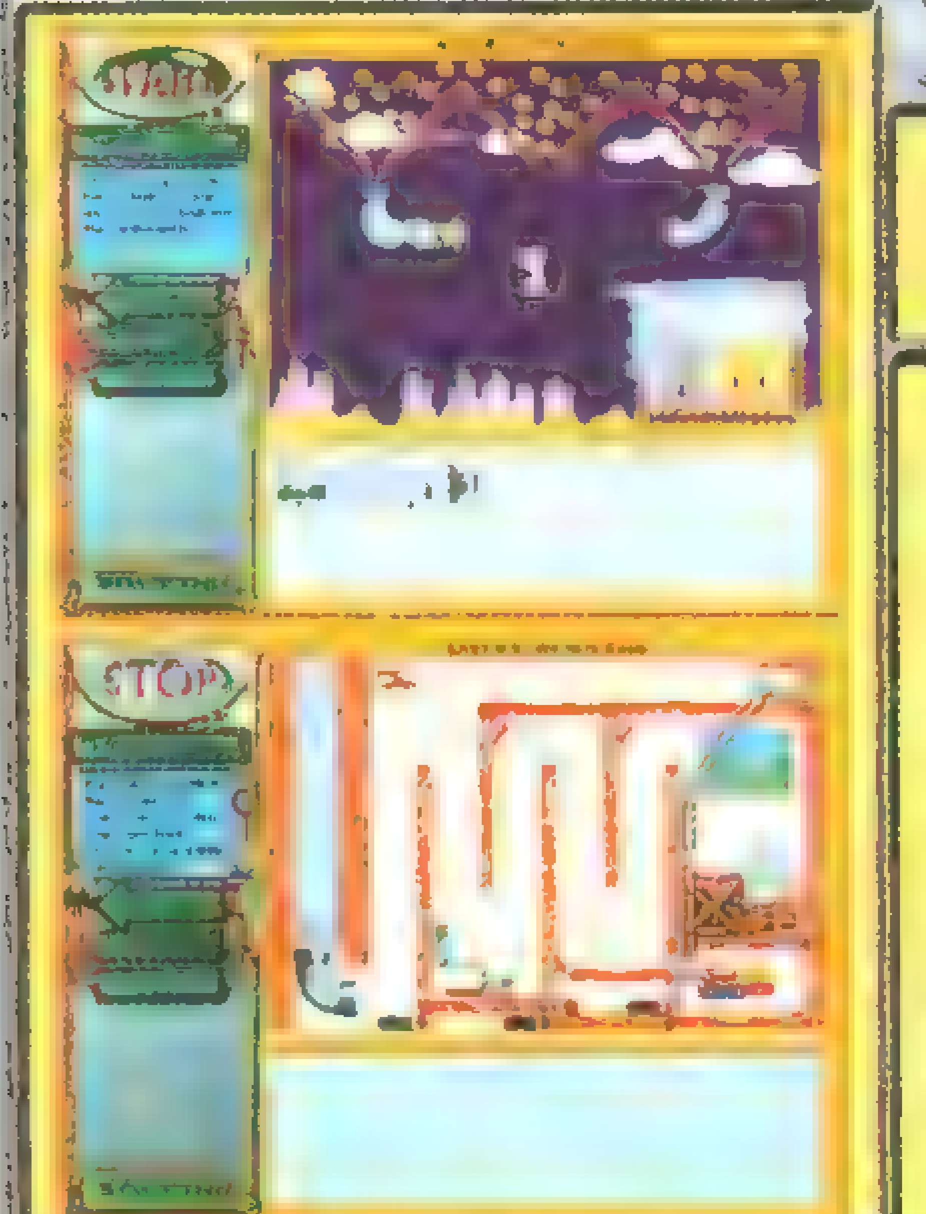
В демо-версии ➤ Несколько миссий, три вида врагов.

В полной версии ➤ 50 различных уровней, 30 врагов.

В сумме ➤ Забавная аркада. Рекомендуется тем, кого действительно интересует, как выглядят эритроциты (там этих красненьких телец по всему уровню раскидано — ужас!).

ПРЕ-РЕЙТИНГ **7,0** ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ВЕРДИКТ **Bacteria стоит того, чтобы посмотреть демку. Потом уже решайте, покупать или не покупать.**

Even More Contraptions



Жанр: Головоломки ● **Издатель/Разработчик:** Sierra
Системные требования: PII-300(PIII-600), 64(128)Mb ● **Размер демо-версии:** 18,5Mb
Срок выхода: Лето 2001 ● **Координаты:** *www.sierra.com*

Even More Contraptions ➤ Первый на моей памяти адд-он к игрушке серии **The Incredible Machine** (впрочем, TIM2 можно посчитать эдаким mission-pack к TIM1). Сделанная на том же движке, игра представляет еще порядка 150 головоломок с участием все тех же "инструментов". Различного рода предметы, из которых надо создавать уникальные машины разного рода действия; пассивные герои, зависящие от определенных предметов (мышь от сыра или кошки, например), — все это старый добрый The Incredible Machine.

В демо-версии ➤ 11 уровней, среди которых встречаются как откровенно халтурные, так и элегантные красивые головоломки с использованием 33 типов частей. Плюс три миссии для двоих игроков.

В полной версии ➤ 250 уровней, более 100 частей, много мультиплеерных головоломок и часов геймплея.

В сумме ➤ Тех же щей, да больше влей.

ПРЕ-РЕЙТИНГ **7,0** ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ВЕРДИКТ **Для тех, кому не хватило TIM: Contraptions.**



Real War

Жанр: RTS ● **Издатель/Разработчик:** Simon and Schuster Interactive / Rival Interactive
Системные требования: PII-300(PIII-600), 64(128)Mb ● **Размер демо-версии:** 94 3Mb
Срок выхода: Скоро ● **Координаты:** *www.real-war.com*

Real War ➤ Вы наверняка про нее слышали. Мол, некие разработчики уже который год исправно выпускают реалтаймовую стратегию для внутреннего пользования МВД США. А потом решили: почему бы и не срубить бабок? И нынче готовятся к сему смелому деянию. Разработчики отнесли игру к жанру "Major RTS game featuring modern military war fighting". То есть РТС, представляющая современный способ ведения боевых действий. Судя по всему, так оно и есть, если бы не тот факт, что игра проста до умопомрачения. Баланс состоит в том, что танки не умеют стрелять по вертолетам, зато по вертолетам умеют стрелять стационарные зенитки. В результате игра сводится к выносу зениток, после чего противник давится аэроатакой. Просто, чертовски просто. Несмотря на 50 типов юнитов.

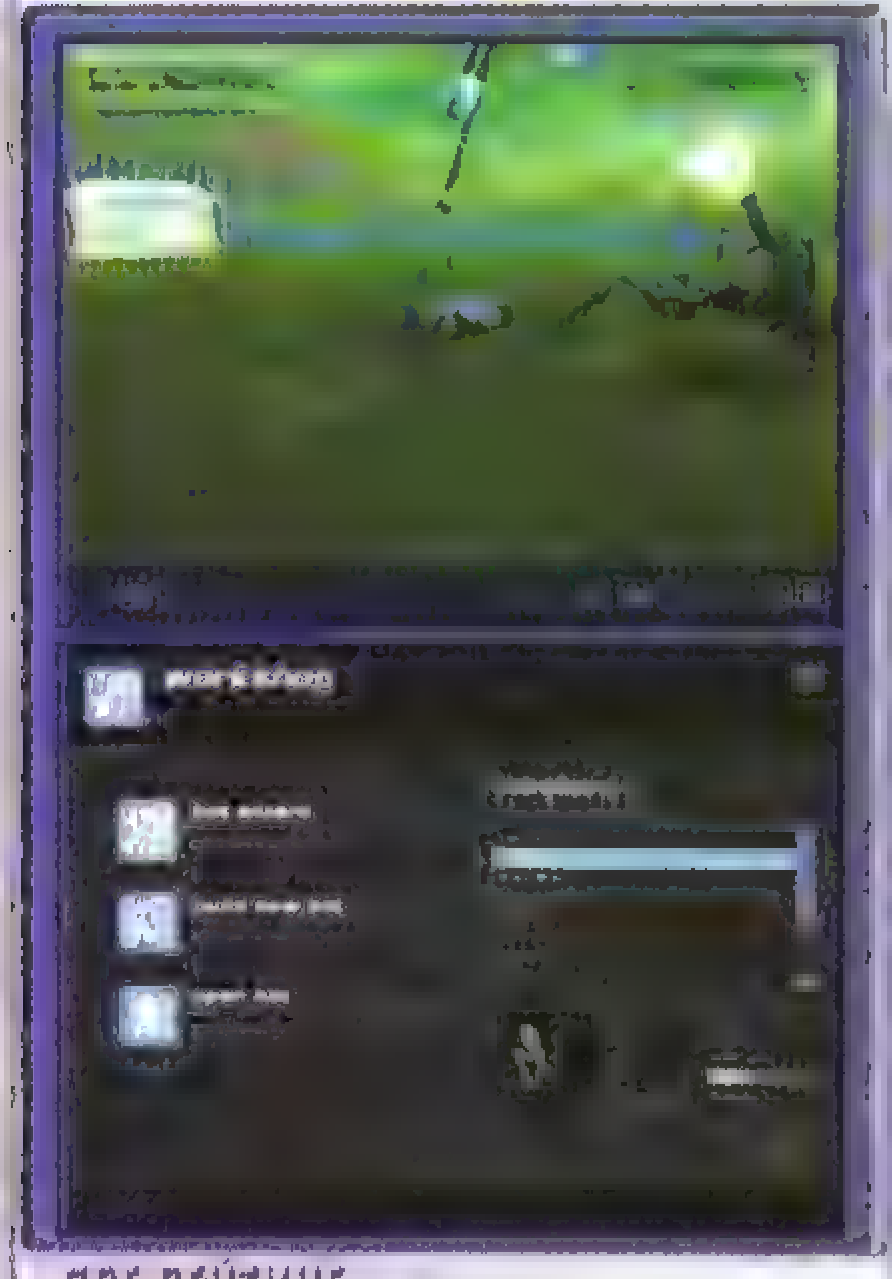
В демо-версии ➤ Три уровня, четыре типа подразделений, красивенькая графика на одном типе ландшафта.

В полной версии ➤ 50 типов подразделений, огромное количество миссий и ни капельки не измененный геймплей.

В сумме ➤ Стратегия, честно придерживающаяся стандартов RTS. А кто сказал — "революция"?

ПРЕ-РЕЙТИНГ **7.5**

ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ВЕРДИКТ Любителям широкомасштабных военных действий.



Roboforge

Жанр: Файтинг ● **Издатель/Разработчик:** Liquid Edge Games
Системные требования: PII-300(PIII-600), 64(128,Mb ● **Размер демо-версии:** 30Mb
Срок выхода: Уже ● **Координаты:** *www.roboforge.net*

Roboforge ➤ Файтинг с участием роботов. Сначала вы долго и нудно строите своего робота таким образом, чтобы он удовлетворял вашим целям (например, вы хотите быстрого, слабенького робота, который может в считанные секунды подползти к врагу, врезать ему и отползти обратно), затем выпускаете его на мировую арену. Что-то вроде конструктора "Лего", фигурки которого затем начинают бить друг друга до полного поражения одной из сторон. Абсолютно не похоже на Rise of the Robots или One Must Fall 2097, несмотря на то, что во всех этих играх есть дерущиеся роботы. Зато графика на несколько порядков лучше, нежели в обеих вышеназванных играх. А вот созданные модельки роботов, к сожалению, выглядят непрезентабельно. Из-за различий в дизайне каждого из шести компонентов стандартного робота смотреть на это рыгающее металлическими конечностями существо без жалости невозможно. С другой стороны, двухмерная графика, имеющаяся в игре, выглядит отлично. Правда, ее мало.

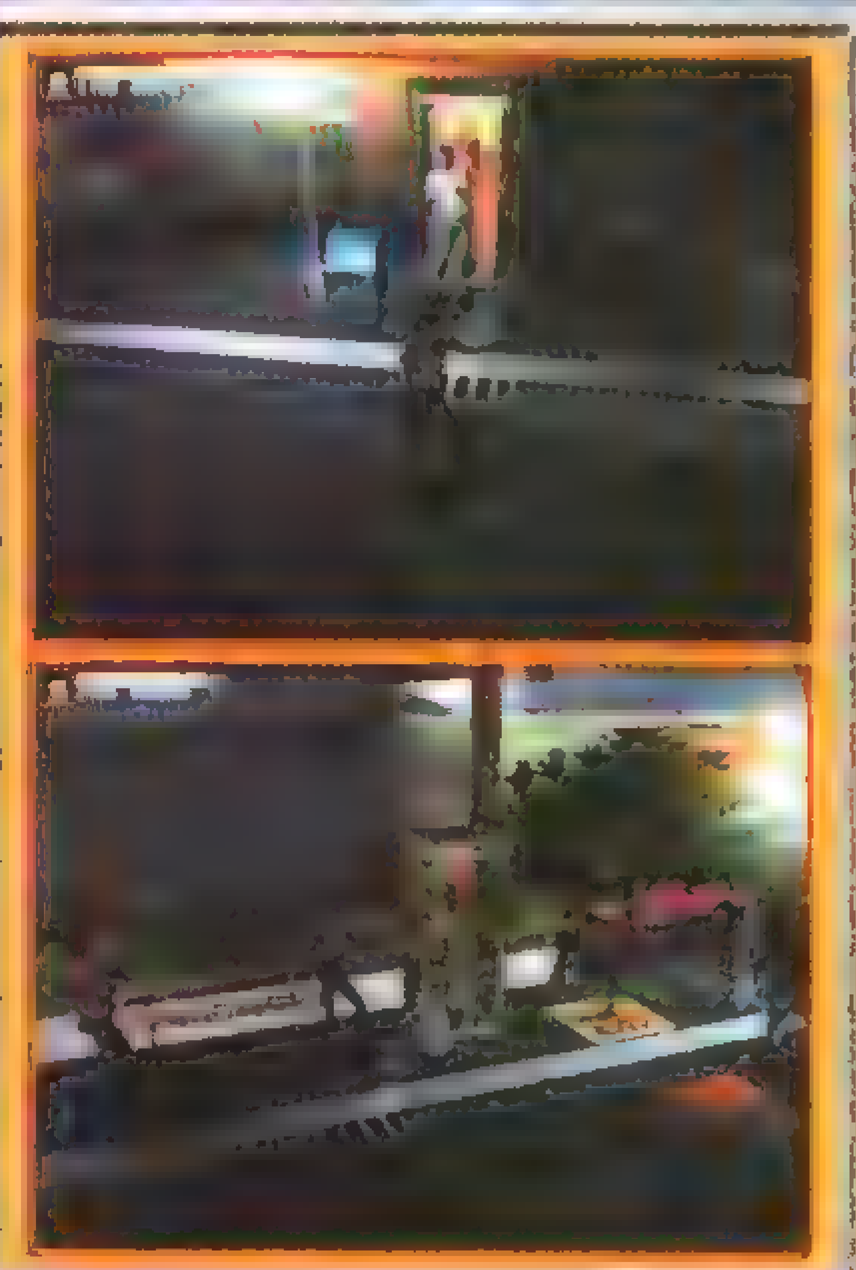
В демо-версии ➤ Кастомизация роботов буквально по любому параметру от типа любого компонента до его текстур и цветов, которые можно подбирать самим. А также несколько демок для просмотра.

В полной версии ➤ ВСЕ. Кастомизация роботов, выпуск их на мировую арену, записывание демок и — внимание! — зарабатывание реальных денег сражением в онлайне.

В сумме ➤ Конструктор роботов — для тех, кто хочет серьезно подучиться конструированию и дизайну. Инженерам, короче.

ПРЕ-РЕЙТИНГ **6,5**

ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ВЕРДИКТ Если бы не отсутствие режима боя, было бы очень неплохо. А так — средненько.



The Rage

Жанр: Файтинг ● **Издатель/Разработчик:** Fluid Games
Системные требования: PII-300(PIII-600), 64(128)Mb ● **Размер демо-версии:** 10,7Mb
Срок выхода: Неизвестен ● **Координаты:** *http://fluidgames.demonews.com/games*

The Rage ➤ Файтинг, за развитием которого мы с интересом следим уже полтора года. Версия 0.57 игры представляет собой нечто вроде Golden Axe или Double Dragon. Вы выбираете одного из четырех персонажей. Каждый из них обладает набором характеристик. Например, один герой отлично дерется, но плохо бегает и практически не умеет прыгать. А другой владеет уникальным суперприемом, зато простые удары у него очень слабенькие. Стандартная балансировка для такого рода игр. Кроме проведения атак кулаками и ногами герои могут подбирать с земли различное оружие (базуки, пулеметы, пистолеты, палки, биты) и использовать его против оппонентов. Сюжетно игра основана на обычном боевичке: кто-то кому-то насолил, а нам все это расхлебывать. Графика блещет OpenGL'ными эффектами, звук поддерживает общую атмосферу, а возможность поиграть аж вчетвером поднимает реиграбельность The Rage на невиданные для жанра высоты.

В демо-версии ➤ Три уровня, четыре героя, куча оружия, врагов и даже несколько боссов.

В полной версии ➤ Неизвестно. Но наверняка больше всего-всего.

В сумме ➤ Файтинг, один из тех, что были раньше. Сейчас таких просто нет.

ПРЕ-РЕЙТИНГ **7,0**

ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ВЕРДИКТ Отличное средство расслабиться с друзьями при наличии хотя бы одной клавиатуры.

Матвей Кумби
cumbi@igromania.ru



ЖАНР Strategy

РРазработчик: Hothouse Creations
www.hothousecreations.com
Издатель: Eidos
www.eidos.com
Похожесть: Gangsters, "Дон Капоне"
Сайт Игры:
www.eidosinteractive.com/games/info.html?gmid=102

НЕОБХОДИМО PII-266, 64Mb
ЖЕЛАТЕЛЬНО PIII-600, 128Mb

МУЛЬТИПЛЕЕР: Интернет, локальная сеть, модем

Лучше, больше, красивее — вот все, что мне нужно было от старых добрых Gangsters, которые Organized Crime. Чуть-чуть получше сделать графику, чуть-чуть поудобнее интерфейс, самую малость разнообразия — и вот получается игра, на которую не жалко убить десять-пятнадцать душных летних вечеров, а потом долго распинаться насчет "вот ведь было же, блин, а вы вот сидите и ничего не понимаете", ну и так далее. Это была очень сильная основа: свежая, интересная, захватывающая идея, практически бесконечный геймплей и прорва различных мелочей, из которых, как известно, и состоит жизнь. Увы и ах, гангстеры снимают широкополые шляпы и надевают фольклорные бордовые пиджаки, экономика умирает, сменяясь деньгодобывающими супермаркетами, а плотные ребятки с "томми-ганами" группой в пятьшесть "Роллс-ройсов" выделяются резиновой рамкой и с посвистом мчатся к базе противника. В другом месте и в другое время это, кажется, называлось rush...

Оно не такое

Те, кто не играл в пращура сегодняшней **"Вендетты"**, абсолютно ничего не теряют, ибо перед нами совершенно новая игра, другой мир, параллельное измерение. Однако справедливости ради сообщим, что в оригинале у нас была чрезвычайно любопытная помесь походовки с реальным временем: в начале недели мы планировали действия подопечного отряда мафиози, среди которых были весьма узкоспециализированные личности — "бычки" для разборок, специалисты по любовному "уговору" (рэкету), подрывники, убийцы, водители, юристы и даже... бухгалтера — для укрывательства прибыли от налогов. Каждый из персонажей описывался уймой параметров, как в доброй RPG, персонажи с самыми высокими командными характеристиками назначались "лейтенантами" (лидерами отрядов), все отряды получали какое-нибудь задание на неделю, нажималась какая-то специфическая кнопка вроде End Turn и начиналась самая настоящая RTS. Правда, из-за кривого управления было очень тяжело активно влиять на происходящее на экране, но зато как приятно, согласитесь, наблюдать, как внизу копошатся пиксельные муравьи, подчиняясь тщательно продуманному заранее плану наших действий. Вечная медитация — рай для буддистов и отстовных X-Com'овцев.

Впрочем, довольно ворошить прошлое. Резкий кульбит назад — и вот мы снова в дне сегодняшнем... Ужасы, как известно, начинаются с intro. Помните, как раньше: "Великая депрессия, хаос охватил всю Америку, сухой закон парализовал общество..." — и все это под атмосферные кадры черно-белой хроники. Сейчас ничего этого нет, гнусавый голос за кадром долго-долго рассказывает про убийство вашего отца и попутно, растягивая слова и коверкая падежи, поясняет, кого конкретно и каким образом вы должны за это отправить на дно в цементных ботинках. Звук шипит, бандитские пулеметы изрыгают ненатуральные снопы белых искр, монохромное псевдотрехмерье нагоняет обломовские приступы тоски, которая только усиливается после первого визита в главное меню.

Этот бык в малиновом пиджаке и с лицом а-ля стенд "их разыскивает милиция" — мой главный герой.



Ночь. Улица. Фонарь. Разборка.

Мистер "Луизиана" расчищает место для парковки. Один из немногих удачных примеров игровой графики.



Оно — хуже

Как и ожидалось, свободная игра уничтожена как класс, теперь разработчики заставляют нас проходить десятки скучнейших, ограниченных по времени (!) миссий а-ля **"Дон Капоне"** (была такая игра пару лет назад, тоже про гангстеров). Понедельное планирование исчезло, и теперь все действо переносится на ту самую изометрическую карту и в полнейший real-time. Если первые три задания еще отличаются некоторой оригинальностью (устранить два вражеских патруля или остановить четыре группы подрывников, пробирающихся к главному офису), то потом все сводится к старым добрым C&C-канонам: есть дом, в котором засел враг, есть дом, в котором засели мы. Есть карта с ресурсами (магазинами), кто-то кого-то в конце концов должен расстрелять. Потрясающее решение!

Раз уж речь зашла о магазинах... Экономика в игре строится любопытнейшим образом: торговые лавки разбросаны по всей карте города, каждая из них приносит от 30 и выше долларов в час (по игровому времени). Магазины нужно покупать, потом защищать от противника, организовывать патрули, насылать на торговцев группы крепких парней с дубинками и так далее. Это, конечно, очень любопытно и занятно, однако на деле все сводится к тому, что мы ждем, когда враг скупит все магазины на карте, потом насылаем на них батальон верных есаулов и перехватываем доллароносную жилу. Как только на карте появляются вражьи патрули, магазин моментально продается, а есаулы ретируются на базу. Враг недоуменно чешет в затылке, снова втридорога покупает бесхозный магазин и уходит. И снова появляются наши есаулы. Не будет странным, если в **Gangsters 3** появится что-то вроде харвестера: скажем, специальный юнит на экскаваторе, загребающий доллары из какого-нибудь бездонного сейфа посередине карты. Это купи-продай продолжается до потери пульса, а в конечном итоге на вырученные от таких спекуляций $ нанимается отряд головорезов с автоматическими винтовками в зубах и с офисом зловредного противника приключается та самая "вендетта".

Кроме некрологов и прогноза погоды в газете часто попадаются объявления о найме гангстеров, киллеров, бутлегеров и прочего криминального элемента.

Стычка у подпольной пивоварни. Много наших полегло.

Для тех, кого воротит от изометрии, предусмотрена развернутая схема города — в этом режиме вполне можно играть.

Оно просто отвратительно!

Перестрелки бандформирований выглядят ужасающе. В смысле, не из-за жестоко-кровавости, а из-за того, как их нарисовали. Поверженный гангстер падает замертво, и контур его трупа моментально обводится полицейским мелком. Где-то к середине игры уже не найдется ни одной улицы без таких вот психоделических граффити на асфальте.

Еще в городе существует третья власть — полиция. Которая не пользуется автоматами Томпсона, зато ездит на шикарных кабриолетах и без предупреждения открывает огонь по любому быстродвижущемуся объекту крупнее собаки, но меньше автомобиля. Хотя всякое случается. Вот однажды, например, произошла такая комедия — одинокий полицейчишка темной ночью налетел на отряд крепких парней с арсеналом целого взвода морских пехотинцев под длинными пальто. И что бы вы думали? Он убежал? Закричал? Может быть, позвал подкрепление? Ага, щазз!.. Он вытащил свой револьверишко, команда из восьми амбалов дружно задрала руки кверху и под конвоем строевым шагом пошла с повинной в ближайшее полицейское управление. Это ли не маразм?

Оно... оно... просто нет слов!

У Hothouse Creations получилась необычная, занятная и даже в чем-то увлекательная игра, которая старательно скрывает главные свои плюсы под лавиной разной степени недоработок и откровенных ляпов. Отмежевавшись от экономической стратегии, разработчики так и не сумели превратить игру в нормальную RTS, и вердикт зависает в неприличном положении где-то между "просто неудачная игра" и "втоптанная в грязь идея". Что выбрать — уж решайте сами.

P.S. Рейтинги превышают вердикт. А он такой потому, что была первая часть. Стоило бы соответствовать. ■

РЕЙТИНГ 7.0 МАНИИ

ГЕЙМПЛЕЙ	ГРАФИКА	ЗВУК И МУЗЫКА	УПРАВЛЕНИЕ И ИНТЕРФЕЙС	НОВИЗНА
6	6	3	7	5

"Вендетты" в действии. "Гангстеры" жестоко расправляются с собственным прошлым, дробятся на миссии, раскрашиваются в шестнадцатибитный цвет и превращаются в псевдо-RTS без будущего. Увы.

ДОЖДАЛИСЬ ?

5.5

Святослав Торик
torick@igromania.ru



...Это был 1994 год. Небольшой стопочкой на моем столе возлежали обе Mad Dog McCree, обе Crime Patrol (вторая — Drug Wars), Space Pirates и великолепнейшая до невозможности Who shot Johny Rock. Это были редкие игры. Играя в них, я просто отдыхал. Отличный сюжет, оцифрованные голоса, дважды слетавшая левая кнопка мыши. И часы, дни азарта. В чем секрет? Все эти игры от American Laser Games/IBM были единственными на тот момент интерактивно-киношными виртуальными тирами на PC.

Кто подстрелил криминального МакКри?

Единственное, о чем я сожалел: так и не достал The Last Bounty Hunter, последний виртуальный шутер от ALG. На консолях поиграл, конечно, и в Revolution X, и в Terminator 2: Arcade Game, и в Virtua Cop, и в незабываемую серию Lethal Enforcers. На приставках несложно сделать как световой пистолет, так и кучу игр под него. А вот на PC с этим делом не сложилось. Нам вечно доставалось всякое... всякое. Либо вторая часть Die Hard Trilogy, либо портированный Virtua Cop. American Laser Games развалилась практически через год после выпуска последней игры, а кроме нее, шутерами никто и не занимался. В общем, виртуальными тирами до настоящего момента и не пахло. Пока добрая Sega не соорудила очередной порт. Через аркадные автоматы и приставку Dreamcast к нам пришел The House of The Dead 2. Захватывающий и красочный шутер. К сожалению, не интерактивно-киношный, но и без того неплохой.

Хороший зомби — мертвый зомби

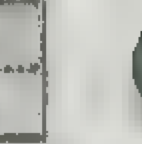
Сюжет THOTD 2 выдержан в лучших традициях японских ужастиков. Некто (правительственная организация, мультимиллиардер, тайная секта) делает из людей монстров (зомби, гомункулусов, Геймера) и выпускает их на улицу (в густонаселенный пункт, в деревню, в редакцию **"Мании"**). Для борьбы с монстрами отряжаются специальные люди (другая правительственная организация, другой мультимиллиардер, Торик), которые должны перебить монстров и до главного злодея добраться. Сценарии под это дело пишутся быстро и приятно, с ударной дозой действий, способствующих адреналиновой прокачке. В нашем случае наличествует некто мистер Голдман, армия зомби и некая троица из антиголдмановской коалиции. Мы играем за одного/двух ребят из этой самой троицы.

Кстати, THOTD 2 относится к "зомбячьей" трилогии: THOTD, THOTD 2 и Zombie Revenge. Все три есть на автоматах и Dreamcast; до PC добралась только вторая, которую я считаю лучшей в серии.

Нас не догонят

Что вообще такое виртуальный шутер? Есть экран. На экране иногда высовываются некие вражеские морды, которые следует отстреливать. Для этого по монитору бегает прицел, управляемый с клавиатуры или мышки. В случае с пистолетом прицела нет: как прицелитесь, так и стреляйте. Нажали на кнопку — получили результат. Как правило, левая кнопка мышки отвечает за стрельбу, правая — за перезарядку оружия. Чтобы перезарядить пистолет, нужно отвести его за экран и выстрелить.

Вражеские морды не только высовываются, но еще и пытаются напасть на игрока. Эти поползновения следует пресекать способом, описанным выше. Некоторые из противников очень любят чем-нибудь прикрываться, а доступ к уязвимому месту открывать за секунду до атаки. Поэтому нужно всегда быть наготове. А еще лучше — сначала пройти весь Training Mode на пяти звездочках, а уже потом лезть в "большие" Arcade и Original. Боссы отличаются тем, что у них эта самая уязвимость проявляется крайне редко, и если не словить момент, то словите минус одну жизнь, которых и так всегда не хватает.





циплинах на четырех уровнях сложности (по возрастающей). Попробуйте поразмазывать зелененьких по капотам машин на пяти звездочках; интересно, с которого раза одолеете? Четвертый режим называется Boss Mode. Он, тоже поделенный на уровни сложности, позволяет сразиться с любым боссом, встречающимся в игре. Ничего особенного, но ради прикола пройти можно.

Самое улетное, ради чего игру, видимо, и портировали — графика и дизайн. Зомби, которым можно отстрелить все, что выдается, а также сделать в груди дырку 45-го калибра, — это сильно. Правильно текстурированная местность и главные герои; зомби, выведенные из моргехов; зомби-джейсоны с бензопилами и заложники, многократно умирающие самыми различными способами, — раз увлекшись, оторваться практически нереально.

Если бы "виртуальный тир" не был таким редким жанром на PC, THOTD 2 получила бы статус хита без вопросов. Но, учитывая общее бедственное положение шутеров по сравнению с "более продвинутыми" жанрами, вынужден сказать, что это — просто хорошая игра. В которую стоит поиграть.

Как минимум — чтобы получить общее представление о жанре. ■

А чем это вы тут занимаетесь?

Баловаться плюшками можно аж в четырех режимах. Аркадный, где мы просто отстреливаем зомбиков до упора. Наличествует в некоторой степени лоботомированный сюжетец, но проходится сие, как правило, быстрее, нежели его собрат, именуемый... Original Mode. В самом начале позволяют выбрать пару бонусов. Берите два "продолжения" и удвоение огневой мощности — смерть всему мертвому гарантируется. Training Mode позволяет потренироваться аж в 11 дис-



РЕЙТИНГ 75 МАНИИ

Геймплей	Графика	Звук и музыка	Управление и интерфейс	Новизна
9	7	8	9	8

Бальзама на сердце соскучившегося по виртуальным тирам геймера

ДОЖДАЛИСЬ? 85%



Антон Голицин (liebertosha@igromania.ru)

ЖАНР: RTS

Издатель: EON Digital Entertainment www.eon-digital.com
Разработчик: The Bitmap Brothers www.bitmap-brothers.co.uk
Локализация: СофтКлаб
Похожесть: Z, Ground Control
Сайт Игры: www.zsteelsoldiers.com

НЕОБХОДИМО: PII-266, 64Mb, 8Mb 3D уск.
ЖЕЛАТЕЛЬНО: PIII-600, 128Mb, 32Mb 3D уск.

КОЛИЧЕСТВО CD: 1

МУЛЬТИПЛЕЕР: Локальная сеть, Интернет



Грозный Генька-генератор
Громко грыз горох горстями...
С. Лем, "Кибериада"

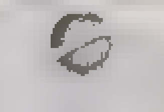
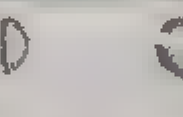
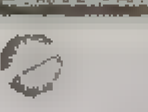
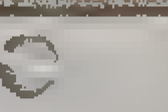
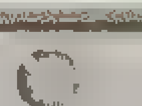
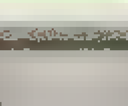
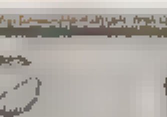
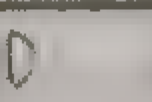
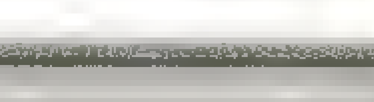
В 1996 году тогда еще малоизвестная компания The Bitmap Brothers выпустила на рынок игру Z. Несмотря на то, что Z представляла собой, в сущности, обычную стратегию в реальном времени по типу Command&Conquer, от которой банально отрезали весь хозяйственный менеджмент и постройку сооружений, она стала самобытным и оригинальным явлением в жанре, еще раз подтвердив не требующий подтверждения принцип, что *"все гениальное — просто"*. Вообще говоря, Z и задумывалась как пародия на C&C, но, к счастью, в итоге выросла за рамки первоначальных установок.

Заслуга Z — не только обрезание "лишнего", но и необычайно динамичный игровой процесс. Дойдя до финального ролика Z (который, кстати говоря, совершенно шедеврален), каждый говорил себе: "Должно быть продолжение..."

Должно. Оно воспоследовало. Спустя пять лет The Bitmap Brothers выпустили Z: Steel Soldiers. Оговорив, что перед нами — не вторая часть, а римейк оригинального Z в трехмерной среде и с некоторыми нововведениями.

Пьянству — бой! "Пли!"

Мир оригинального Z невольно вызывал ассоциации с произведениями Станислава





База атакована. Еще немного, и полетят от нее клочки по закоулочкам!

Лема. Герои "Кибериады" или "Сказок роботов" как будто сошли со страниц и обрели вторую жизнь на экранах мониторов...

Как водится — далекое-предалекое будущее. Человечество давным-давно уничтожило себя в термоядерных войнах и экологических катастрофах, но оставшиеся после них роботы живут и благоденствуют. Разумеется, не обошлось и без дележа имущества и собственности. Цивилизация роботов разделилась на две враждующие фракции: корпорацию МегаКом и корпорацию Трансглобал. Транзисторо-разрывные войны первой части игры, обыгранные не только геймплеем, но и сногсшибательными потрясными роликами, завершились хрупким перемирием, которое волею судеб в Steel Soldiers будет нарушено.

Небезызвестный капитан Зод, пониженный в чине за вождение звездолета в пьяном виде, мирно продолжал заниматься своим любимым делом, то есть пьянством, на одной из приграничных планет. И тут вдруг, понимаете ли, получает он донесение, что на планету совершил посадку неизвестный звездолет. Ну, Зод высылает разведку, со строгим приказом: до особого распоряжения огонь не открывать. Однако приказ по непонятным пока причинам не выполнен, разведка пускает корабль на потроха, а корпорация Трансглобал обвиняет капитана Зода и корпорацию МегаКом в агрессивных действиях против мирного медицинского крейсера и попытке развязывания новой войны.

"Война — так война!" — сказал сам себе наш старый, бравый, вечно пьяный вояка и пошел отстаивать свою и своей корпорации поруганную честь.

С этого момента мы то в лице (или что там у роботов!) капитана Зода, то в лице подчиненных ему офицеров участвуем в игре...

Вся эта история изложена в виде невыразительных четырехцветных ролико-комиксов, которые, конечно, стильны, но ничего, кроме омерзения, не вызывают. Особенно в сравнении с роликами, которые были раньше. Главный недостаток нового Z — громаднейшая потеря атмосферы, которая проистекала в первую очередь — верно! — от роликов. Но это не смертельно.

Прогресс на поле брани

Второй Z принадлежит к уже многочисленному сообществу трехмерных стратегий в реальном времени. А это значит, что полигональные юниты передвигаются по полностью трехмерным ландшафтам, аккуратно, со всем тщанием и осторожностью огибая полигональные же здания.

Всего "полностью трехмерных ландшафтов" в игре 6 штук: пустыня, вулканическая местность, лес, острова, пустошь и арктические льды. Исследовать их вам придется на протяжении аж 30 миссий.

Как и в первой части, для победы над ненавистными противниками вам предстоит захватывать территорию. Как только вся карта окажется под вашим неусыпным контролем, можете засчитывать себе очко и переходить к следующей миссии. Хотя при желании можно так и не напрягаться. Достаточно выполнить миссионное задание, и победа, опять же, будет за вами. Как играть и какую стратегию выбрать, решать, разумеется, будете вы сами. Миссионные задания, кстати, самые обычные: захватить, уничтожить, освободить, сопроводить...

В отличие от оригинальной игры, где здания были уже воздвигнуты на карте и доступ к новым сооружениям осуществлялся посредством захвата соответствующей территории, в Steel Soldiers их приходится строить собственноручно, вернее — при помощи Construction Unit. Адептам оригинального Z это нововведение может не понравиться, а все остальные стратежники к этому давно привыкли и ничего неожиданного для себя в этом не откроют. Да и немного их, адептов, осталось! Я вот, например ну так мне нововведение понравилось — динамика не утрачивается, а глубины в геймплее прибавилось!

Несмотря ни на что, База — сооружение, хорошо укрепленное и способное противостоять натиску даже огромной массы войск!

Наряду с уже знакомыми по первой части Зодом и его товарищами представлены и новые юниты. И наконец, в ваши умелые полководческие руки будет передано управление воздушными и морскими средствами уничтожения. Общее количество юнитовых разновидностей составляет около 30 штук.

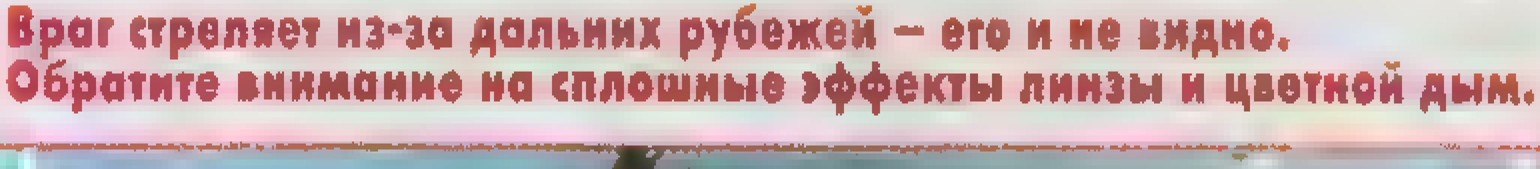
Все гениальное — просто!

Пожалуй, настала пора объяснить, что происходит в самой игре, особенно — тем, кто не играл в первый Z. Карта миссии разделена на некоторое количество прямоугольных зон. В каждой зоне находится некое подобие кваковского флага, выполненного в виде своеобразного маячка. Захватывая флаг, вы присоединяете всю эту зону к своим владениям и можете начинать ее застраивать. От количества захваченных вами зон зависит и количество кредитов, получаемых вами за игровую минуту. Чем больше зон находится под вашим контролем, тем больше денег прибывает в вашу казну, тем больше юнитов и зда-

ний вы можете построить. Строительство магазина еще больше увеличит приток средств.

Согласитесь, что игровая механика чрезвычайно проста и вместе с тем более чем оригинальна.

Однако все не так элементарно, как кажется на первый взгляд. Захват флагов осложнен тем, что они далеко не всегда находятся в центре зоны, и уж совершенно не факт, что пройти к ним легко и простенько. Дело в том, что труднодоступность флагов для игрока прямо пропорциональна легкости доступа к этому же флагу для соперника. Карты уровней напоминают эдакий лабиринт. Ваши роботы не могут карабкаться по особо крутым возвышенностям (а таких много), и провести подчиненный отряд между горными кряжами к заветному флагу становится трудоемкой задачей.


Враг стреляет из-за дальних рубежей – его и не видно. Обратите внимание на сплошные эффекты линзы и цветной дым.



Отбив атаку оппонента, следует немедленно заняться укреплением захваченной (так и хочется сказать — откусанной) зоны: взорвать мосты (желательно под ногами у марширующих вражьих войск), укрепить узкие горные проходы. Если враг начал строить мост — это неспроста. Готовится контратака. Значит, следует принять меры... Хотя — что я вам рассказываю! Вы и сами стратеги. Думаю, с этим уж вы точно разберетесь.

AI, увы, не блещет. Вражеские юниты имеют обыкновение стоять на одном месте аки вкопанные и лениво постреливать в вашу сторону, дожидаясь, пока вы их не разнесете на полупроводники. Ваши же подопечные, напротив, как только противник появляется в поле их видимости и досягаемости (обозначенных в игре кругами синего и красного цветов), начинают активно предпринимать те действия, которые вы им предписали: нападать, обороняться или же, так сказать, поддерживать нейтралитет. В общем, пространство для тактического маневра у вас всегда имеется.

Междумордие

А что? Именно так мы и будем вскоре называть интерфейс, если наши думцы примут новый закон о великом и могучем... нет, не том, о котором мужская часть читателей подумала, а женская еще и томно вздохнула... да, верно, имелось в виду — "о великом и могучем языке". Ну да к делу.

Интерфейс в Steel Soldiers информативен и скрывается за тремя сворачивающимися окошками. В правом левом верхнем окне — миссионные задания и описание событий, происходящих на экране, в верхнем правом — компас и описание юнитов, в нижнем правом — мини-карта и кнопки быстрого перемещения к нужному объекту: ближайшему заводу, ближайшему пехотинцу, ближайшему самолету и т.п.

Все действия на карте производятся мышкой, желательно трехкнопочной. Правая кнопка задействована наравне с левой. Она отвечает за вращение карты, а еще с ее помощью при щелчке на каком-либо юните или строении появляется меню, в котором вы можете задать исполнение необходимых функций: заводу — строить 10 Психов (а я виноват, что именно так называется основная пехотная единица?!), юниту — с агрессивного перестроиться на оборонительный стиль поведения, самолету — бомбить, минеру — минировать, пароходу — плыть... Удобный интерфейс, мне нравится, моя морда осталась довольна...

Чем глаз порадуется, чем ухо успокоится

Графическое отображение происходящего на экране и ландшафта выше всяких похвал. Вода — как настоящая! Да и вообще все, что не касается непосредственно юнитов, выполнено с блеском. Ни разу не возникает ощущения мертвого виртуального мира. Наоборот — мир живет и дышит по имманентным ему законам. Колышутся деревья, летают птицы, лава из вулкана может сжечь попавшуюся ей на пути животину... Игра активно утилизирует возможности современных 3D ускорителей: полноэкранное сглаживание, частицы и другие поражающие взгляд запчасти. Разумеется, на раритетном Voodoo2 вся эта красотища превратится из стратегии реального времени в стратегию пошаговую. 3Dовский графический движок настоятельно требует современного ускорителя. Какой-нибудь там GeForce3 вполне подойдет... А для полноценного счастья очень желателен процессор не ниже 400 МГц, 128 Мб памяти и как минимум Voodoo3 или GeForce2 MX.

А вот юниты подкачали. Причем сильно. Разработчики явно пожалели на них полигонов, и в результате мы имеем то, что имеем: убогонькое зрелище на фоне неземных красот. При этом разработчики не озаботились сделать разные типы юнитов для противоборствующих сторон, и вследствие этого своих от чужих мы отличаем только по цвету обшивки.

Звук... А что звук? Он есть. Рапорты юнитов — на месте и вполне стандартны для такого рода игр. Зато музыка отличнейшая и во многом компенсирует нехватку атмосферности, возникшую с утратой роликов. Гиперагрессивное индустриальное техно прекрасно согласуется с игровой динамикой и заставляет не просто воевать, а рубиться, рубиться, рубиться... Настоящая игра должна быть не просто удовольствием, а кайфом. И музыка в Steel Soldiers претендует на правильное понимание разработчиками того, чем должна быть *настоящая игра*.

"Z! — летели снаряды, Z! — заряжай скорей!"

Не думаю, что все без исключения поклонники стратегического жанра воспримут Z: Steel Soldiers с воплями восторга. По крайней мере, поначалу. Но, поиграв часок, втянутся и уже не оторвутся. И потом, закрывая воспаленные от недосыпания глазенки, обессиленно прошепчут: "Rulezzz-Z!"

P.S. Компания «СофтКлаб» осуществляет локализацию и издание Z в России (игра будет преподнесена под названием Z: Стальные парни»). Среди прочего, благодаря героической работе переводчиков, обрели новое звучание и смысл комиксовые ролики, а также и многое другое. Локализованная версия появится в продаже в ближайшие недели, ждите. ■



Антон Логвинов
ail@dubna.ru



ЖАНР: RTS

НЕОБХОДИМО: PII-400, 64Mb, 3D уск.

ЖЕЛАТЕЛЬНО: PIII-700, 128Mb, 3D уск.

Издатель: Electronic Arts www.ea.com
Разработчик: Westwood Studios www.westwood.com
Похожесть: Dune 2, C&C, Defender of the Crown
Сайт Игры: www.emperor.com

МУЛЬТИПЛЕЕР: Локальная сеть, Интернет

Вы еще помните "Дюну"?

Да, тут самую "Дюну 2", с которой началось развитие жанра стратегий в реальном времени, утопившего нас в клонах и побившего все рекорды по самокопированию.

Феноменальный успех второй "Дюны" переплюнуть удалось лишь Command&Conquer. Собственно, благодаря которому про "Дюну" и забыли. Включая самих разработчиков, которые, окрыленные количеством обрушившихся на них стодолларовых перьев, принялись усиленно клепать адд-оны и псевдопродолжения.

Отойти от этого увлекательного занятия их заставили фанаты "Дюны", которые начали засорять ящики PR-менеджеров письмами с недвусмысленными намеками. Отцы из Westwood, вдохновенно ударив себя в грудь, на весь мир объявили, что ради фанатов готовы на все, и принялись усиленно ваять римейк, названный Dune 2000. Но поскольку основным на тот момент занятием знаменитой конторы было продвижение разного ширпотреба под маркой C&C, то ничего, кроме подставления новых спрайтов и замены видеороликов в C&C, они не сделали. Тогда на "Дюну" все забили окончательно, а разработчиков попросили больше благородных поступков не совершать.

Наступил конец года 2000, и любимая компания анонсировала Emperor. У большинства это событие восторга не вызвало. Ну, опять ребятам бабок хочется, опять C&C делают, чего тут... Непонятно было лишь одно: зачем они трогают тему, с которой не так уж давно опозорились. Ведь куда проще сварганить какой-нибудь адд-он или очередной приквел к C&C...

На самом деле яростное рвение вествудовцев легко объяснимо. Во-первых, сейчас вышли дополнения к роману («Дом Атрейдесов», «Дом Харконненов» и «Дом Коррино»), написанные сыном Фрэнка Герберта – Брайном Гербертом, а во-вторых, появился новый шестичасовой сериал Frank Herbert's Dune, подробнее о котором вы можете прочесть в соответствующей врезке. Чем не повод?

По мотивам

Сюжет яростной битвы за одну пустынную планетку известен, пожалуй, всем (по крайней мере, всем нашим читателям). По уже сложившейся многовековой традиции, Дюны в Emperor — как воды в водке (в среднем по России — 50%). Dune 2 уже подарила нам возможность лицезреть синие цвета Атрейдесов и красные цвета Харконненов (в оригинале все было наоборот), а также Ордосов, которые хоть и упоминались косвенно в книге, но Ордосами их никто там не называл и уж тем более не вовлекал в конфликт. Здесь Westwood пошли дальше: они перекроили всю Дюну и выжали из нее максимально возможное для игры

То, что из Дюны выжато все, не пустые слова. Если посчитать, сколько сторон участвует в конфликте, то выплывет ошарашивающая цифра — 9. Все, кто хоть как-то могли участвовать в общей заварушке, в ней задействованы. Здесь есть иксианцы, которые предоставляют свои продвинутые технологии. Есть и их враги, тлейлаксу, которые имеют определенную предрасположенность к генетическим экспериментам. Причем тлейлаксу существуют обе разновидности: лицеделы присутствуют в роликах (о них ниже), а гхолы воюют непосредственно в игре. Правда, нарисовать их могли бы и получше, а то как-то от них зерго-протоссовщиной попахивает. Про фрименов и сардукаров я вообще не говорю — эти всегда при деле. Еще одной полноценной стороной выступает Торговая Гильдия, причем сражаться с ней — не самое приятное удовольствие... как-то сложновато. Не остались без внимания и контрабандисты, которые то и дело встречаются на миссиях. История с Лето II Атрейдесом Императором-Червем также находит отражение в игре, хотя и в очень извращенной форме.

То, что перекроили всю Дюну, тоже не пустые слова. Сюжет Emperor очень сложно отнести к какому-либо временному отрезку вселенной Дюны, да и не стоит напрягаться — все равно гон. События происходят после того, как отравили какого-то Императора (не Эльрунда IX и не Шаддама IV) Дома Коррино: равновесие нарушилось,

Куда напасть? Глаза разбегаются! Кстати, недоступные для нападения территории обозначаются Кориолисовой бурей.

Спецэффекты в роликах, как всегда, хороши.



Покойный Император Дома Коррино. Тлейлаксу знают свое дело.

все перессорились и послали друг друга куда подальше. Гильдия объявила, что нужна замена Дому Коррино, и дала команду на старт: «Мочитесь!» Всеми сторонами управляет неизвестно кто. Ладно, Ордосов додумали, у них там какое-то сборище парящих див, управляющих одним спикером (существо, которое со всеми говорит от лица Ордосов), но то, что сделали с Атрейдесами... Вы не сочтите меня расистом, но их Герцог Ачиллус — он, он... он негр. Какой, к черту, НЕГР?! Откуда они на Каладане?! Откуда на планете океанов взялся черный люд?! Вот она, политкорректность! Хорошо, что у Харконненов китайцев или эскимосов нет... А, вот тут подсказывают, что зато азиаты представлены — у Ордосов женщина-ментат из тех краев. Вот уж действительно — Америка... Но не все так плохо. Сюжет вполне интересный, жутко нелинейный и отлично проработанный. Главная заслуга отцов из **Westwood** в том, что при всех изменениях они смогли сохранить дух вселенной Дюны. Например, Харконнены по-прежнему втянуты в семейные разборки, а характеры братьев Гансека и Копэка очень напоминают племянников Владимира Харконнена — Фэйд-Рауту и Глосу Рабана. Атрейдесы, как последние GDI'шники, все время думают о людях. Вдобавок практически весь сюжет **Emperor** пронизан политическими интригами. Ну, и так далее.

«Мама, мама, а кто я?»

«А шут тебя знает, сынок!» Впервые запустив **Emperor**, я, ожидал увидеть банальный C&C клон, только в 3D. И увидел его. Те же здания, те же солдатики, те же машинки, только выглядят по-другому. Полное подтверждение ожидаемого. Даже глобальная карта, появившаяся после прохождения первой миссии и предлагавшая на выбор четыре территории, не повлияла на мое мнение. Через день я узнаю, что жестоко ошибался... Кстати, некоторые российские электронные издания, для которых оперативность в работе важнее фактически верного материала, поспешили опустить **Emperor**, пройдя пару миссий, поиграв в скирмиш и оценив качество AI, роликов и музыки. Хорошо, что мы не имеем подобного недостатка (хотя некоторые сроки соблюдать все же надо, что не всегда получается, хе-хе) и время позволяет пройти игру до конца. Было бы желание. А оно было. Вернее, постепенно появилось.

Осознание того, что **Emperor** — не C&C, приходит примерно через день. К чести разработчиков, они нашли в себе силы, чтобы отойти от привычной **C&C**-концепции, и приготовили для игроков нечто новое. Для начала: строгой последовательности миссий теперь нет. Есть глобальная карта Дюны, поделенная на сектора (названия которых, кстати, весьма узнаваемы), которые поровну принадлежат трем основным сторонам конфликта (Атрейдесы, Харконнены и Ордосы, если кто не знает). Наш кусок пирога не отличается по размерам от других, но ведь нам всегда хочется больше, правда? Что нужно делать в такой ситуации?! Правильно, бить по рукам соседей и отнимать у них их сладкие кусочки.

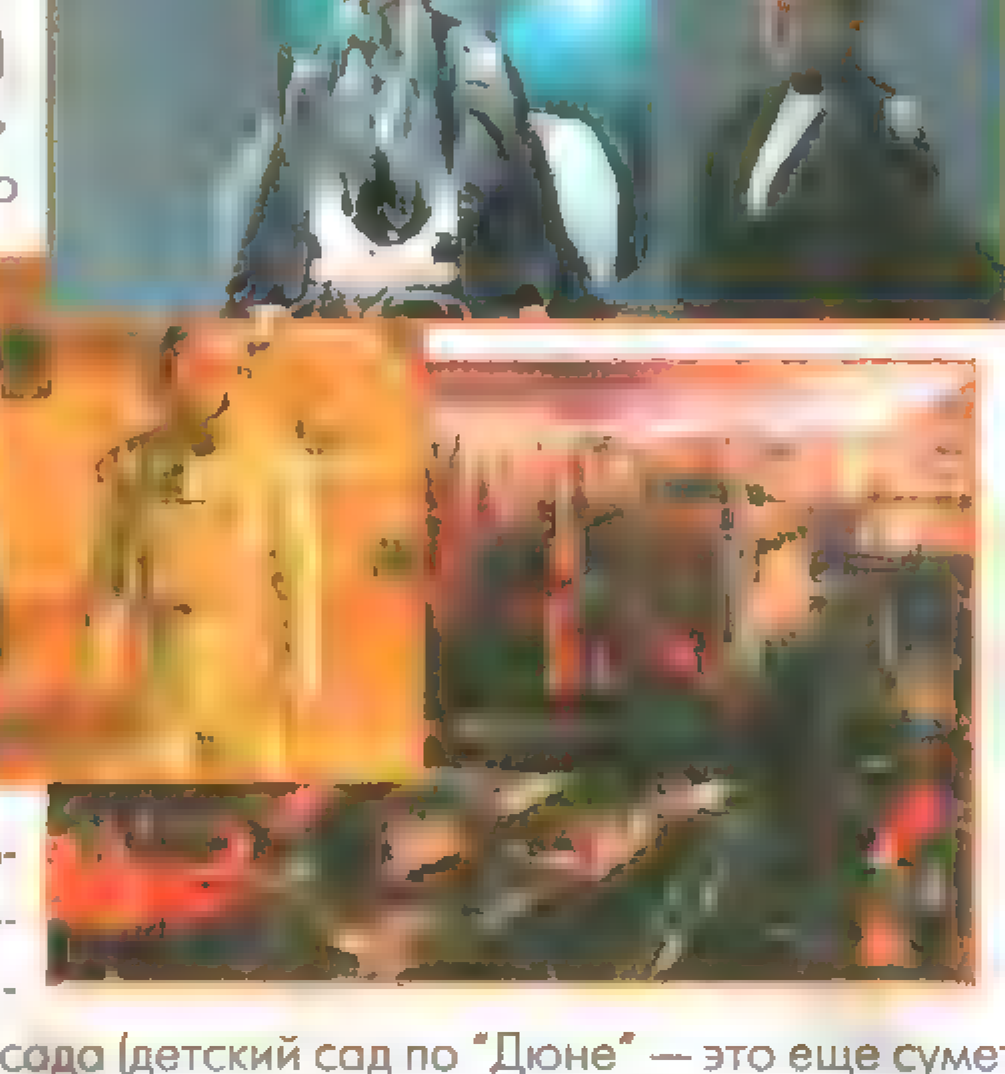
Происходит это следующим образом: выбираем территорию для нападения и вместе с ней получаем миссию, которую выполняем. Далее наступает ход компьютера, и один из врагов обязательно нападает на нас. Мы вправе либо отразить нападение, либо отступить с территории (основные постройки на захваченных территориях запоминаются). В то время как один враг нападает на другого, могут дать диверсионную миссию, чтобы напакостить обоим, но это бывает редко.

Все это было бы не так интересно, если бы выбор территории нападения не влиял так на всю войну, как влияет. Дело в том, что от выбора конкретной территории зависит дальнейшая расстановка сил на карте: кто из остальных рас будет в союзе с вами, а кто с врагом. Что важнее: помочь фрименам, едва выдерживающим натиски Харконненов,

Frank Herbert's Dune

По утверждению создателей сериала, они взялись за свой труд в первую очередь по той причине, что кинофильм Дэвида Линча, носивший название "Дюна", совершенно не раскрывал сути книги и фактически ей не соответствовал. С этим трудно спорить. Режиссер Дэвид Линч ("Твин Пикс", "Человек-слон") блестяще умеет изображать и воспевать уродство во всех видах и проявлениях. Это "поэт уродства", если позволите так выразиться. И "Твин Пикс" — сильнейшее произведение кинематографа. Однако, снимая фильм по "Дюне", он напрочь отсеял все идейные замыслы Герберта (типа, сам умный, зачем ему Герберт!). Зато воплотил концепцию уродства — получилось невероятно погано и неуместно. При этом интеллектуальность сюжета — на уровне детского сада (детский сад по "Дюне" — это еще суметь надо!), куча тупых ерундовых сцен с претензией на "глубокую мысль", странноватые батальные эпизоды, из которых запоминаются только отлично реализованные черви... И так далее. Если оценивать, то три из пяти, не больше. Скорее меньше.





Выпущенный сериал представляет собой полный пересказ первой книги. Качество исполнения — примерно на уровне сериала "Вавилон 5", т.е. присутствуют отличные одежды персонажей, определенное количество очень качественных декораций, но все остальное — графика. Монтаж хороший, как и общее исполнение. Актерский состав не блещет, из более-менее знакомых лиц — только Юрген Прохнов, но в каком сериале вы видели известных голливудских звезд? Разве только VIP, с Памелой Андерсон, но она не голливудская звезда, а... просто звезда. В общем, получилось все хорошо, если относиться как к сериалу. Лучше, чем дюноподобная пародия Линча, во всяком случае.



Удрать хочет, наивный!

От Дома Ордосов еще никто не уходил!

или захватить более важную территорию? Кому из братьев помочь: тому, который только что убил отца и узурпировал трон, или тому, который хочет отомстить за смерть отца? С кем заключить союз: с тлейлаксу, которым не доверяешь, но которые более опасны, или с иксианцами, которые не могут предложить ничего стоящего, кроме голопроекционного танка (полезный в обороне юнит)? Помочь сардукарам в уничтожении тлейлаксу или помешать контрабандистам, ворующим харвестеры? Что сделать: прижать Харконненов и следующим ходом добить их или помешать Ордосам и тлейлаксу заключить договор, что усложнит уничтожение Ордосов? Из вот таких противоречий состоит игра. Миссий как таковых — меньше половины от общего числа битв, и они как раз представляют собой «выбор». Ближе к концу миссий станет совсем мало, что несколько разочаровывает: играть в обычные битвы не так интересно и быстро надоедает. Кстати, не все миссии проходят на самой Дюне: предстоит побывать и в космосе (перебежки по платформам — пинок в сторону Blizzard: типа, мы так тоже умеем, но нам это ничуть не надо), и на родных планетах всех Домов...

О родных планетах. За уничтожением какого-либо Дома на Дюне следует уничтожение их на родной планете. Эти миссии отличаются от обычных тем, что на Гьеди Прайм, например, спайса не предусмотрено, а деньги приходят в малом количестве через некоторые промежутки времени. Вот и думай, как на 25 кусков замочить Харконненов, у которых спайс прет изо всех щелей.

Battle for Dune

Но это все внешне. Что же нас ждет на поле битвы? Поначалу снова кажется, что чистый C&C. Действительно, все то же самое, за одним исключением — отсутствует градация юнитов. Как мы привыкли в C&C: чем дальше миссия, тем круче уровень развития, и на смену старым солдатикам и джипам приходят новые танки и супер-оружие. В **Emperor** же полное древо технологий становится полностью доступно ходу эдак к пятому. Почему же это не надоедает? Да потому, что практически ВСЕ юниты в **Emperor** используются на протяжении всей игры. Из юнитов я могу назвать только один, который не строил на всех миссиях подряд: военную версию Carryall. И то лишь потому что играл за Атрейдесов. За тех же Харконненов без него не обойтись, ибо пока их девастатор доползет на своих троих (да, вы не знали, что девастатор теперь — трехногий робот?) до вражеской базы... бой кончится.

Еще одно сильное концептуальное изменение в стане юнитов: пехота играет главенствующую роль. Техника не продержится и двух минут без прикрытия пехоты. Тот же девастатор мгновенно слетит против десяти гранатометчиков, каким бы крутым он ни был. Соответственно, пехоте уделено немало внимания, особенно что касается звукового сопровождения и анимации (детально показан и озвучен даже процесс перезарядки оружия). Бой пехоты не менее зрелищен, чем бой, скажем, техники. Всю прелесть пехотной перестрелки можно оценить на первых миссиях, где в основном она и используется. Чего только стоят битвы с атрейдесовскими снайперами... напоминает бои времен французской революции: стоят два ряда снайперов, на них ровным строем надвигается туча вражеской пехоты; «Stady! Aim! Fire!» — первый ряд нападающих падает; затем следует долгая перезарядка, «Stady! Aim! Fire!», и так далее. А как палят сардукары — загляденье! Что еще порадовало, так это мелкие приколы, встречающиеся во время боя. Например, был такой случай... Ракета, летящая за орнитоптером, перенацелилась на пролетающий чуть выше вражеский кэрриол, и тот, будучи уже обстрелянным, разлетелся на мелкие кусочки вместе с харвестером. Или вот еще... Если сардукарская элита, стреляющая лазерами, перестреливается с лазерным танком Ордосов, то может так случиться, что два луча встретятся, и тогда взорвутся оба стреляющих. Иногда в бой вмешиваются смерчи, которые уносят пехоту: особенно приятно наблюдать, как улетают сардукары, ибо, дрыгая ручками и ножками, они еще и умудряются постреливать во все стороны. Эх, жалко, что такие моменты встречаются редко!..

Появилась система апгрейдов. Не старкрафтерных пристроек, как в Tiberian Sun, а именно апгрейдов. Апгрейдировать придется практически все здания. Апгрейд дает возможность строить более продвинутые юниты. Единственное исключение — завод спайса. Апгрейд этого здания приводит к появлению у него дополнительной площадки под харвестер — гениально! Проблема столпотворения харвестеров около refinery и большого их (refinery) количества решена конкретно и элегантно. Вообще, что очень радует в **Emperor**, это максимальное удобство во всем. ВЕЗДЕ. Привычный еще с прошлого века интерфейс строительства доведен до идеала. Построив завод по переработке спайса, вы уже никогда не будете заботиться о харвестерах — кэрриолы доставят/отвезут харвестеры назад или заберут их в случае чего (например, т.к. червь обрисовался или атакуют). Если в группу выбраны гранатометчики и некоторые из них задеплоены (то бишь расставили свои установки), то по нажатию клавиши «D» не задеплоеные

Барон Харконнен и его сыновья — Гансэк и Копэк. По старой традиции, Барону недолго осталось.



заделпоятся, а остальные останутся на месте. А раньше как? Выбрал всех, нажал «D», и смотри, как одни сворачиваются, а другие, наоборот, разворачиваются. И таких мелочей учтено огромное множество. Ну, дизайн стильный — это как всегда

Знаменитое и всегда долгожданное «reinforcements have arrived» звучит теперь намного чаще. Дело в том, что когда мы атакуем или на нас нападают, к нам с окружающих дружественных территорий постоянно приходит подкрепление (как и врагу). Размеры подкрепления зависят от количества прилегающих к зоне боевых действий территорий, принадлежащих игроку.

Теперь немного о неприятных вещах, которые гробят некоторые принципиально удачные находки. Все недостатки проистекают от AI. Видимо, перенос в третье измерение слишком напряг этого аута, и он в нем совершенно не ориентируется — это я про ужасный pathfinding, который подкрепляется стандартными для всех C&C постоянными наездами на базу игрока. Также компьютер совершенно не умеет управляться с авиацией, что не раз спасало мою базу, но никак не повышало мне настроение. Еще: враг в принципе не может победить, но это уже воля Westwood, а точнее, их нежелание отпугнуть от продукта массы. К сожалению, из-за этого тот самый пресловутый ход компьютера, во время которого он нападает на игрока, не играет никакой роли, лишь затягивая прохождение. Карта теряет половину своей актуальности. По сути, она только иллюстрирует развилки, встречающиеся в сюжете. А зря — было бы здорово. Сдается мне, у Westwood банально не хватило смелости. Но есть и положительные моменты. Так, например, враг очень любит пасти харвестеры и умело управляется с артиллерией (ух, как эта ордосовская кобра достала!). Также вовремя подтягивает противовоздушные войска в зону нападения и, если атака не удалась, начинает укреплять интересующую игрока зону. Дружеский AI производит приятное впечатление: правильно распределяет цели и не плюет на приказы — хоть на этом спасибо. Еще огорчил червь. Нарисован красиво, но неактивный он какой-то и быстро убивается... Скучно. Такие же эмоции вызывает супероружие — скукота. Ядерка у Харконненов тоже невнятная. В общем, разочаровали.

Виды на Дюну

Ролики с живыми актерами есть сейчас только в играх от Westwood. В этой области у них уже огромный опыт, который раз от раза совершенствуется и крепчает. В роликах Emperor кроме прекрасных костюмов (даже сериальные выглядят похуже) и отличных сцен боев присутствует редкое для Westwood слагаемое: смысл. В них действительно есть сюжет, а не как в TS, где все диалоги сводились к «Щас мы будем вас бить!». В новом детище Westwood — полтора часа видео. Но не думайте, что вы захлебнетесь от его избытка: за одно прохождение вы и половины всего не увидите В целом же видеоряд представляет собой симбиоз фильма Дэвида Линча (того старого, самого первого) и собственных находок вествудовцев. Взяв оттуда внешние образы персонажей, разработчики сумели избавиться от общей шизанутости кинокартины. Актерский состав — как всегда: несколько узнаваемых лиц среди неизвестных актеров, хотя типажи подобраны удачно. Кстати, похоже, что у Westwood появляются фирменные актеры. Так, например, ментата Атрейдесов сыграл небезызвестный Владимир Романов из второго Red Alert, тот самый, который с фирменными семейниками марки «Серп и Молот». Из недостатков: некоторые актеры явно переигрывают.

Сам Emperor (вид со стороны).

Сам Emperor (вид «без 5 секунд в желудке»).

Графически Emperor выглядит на 4 с плюсом. Ничего особенного, все это мы уже видели не раз. Просто красиво, и все.

Про великолепную и детальную озвучку было написано выше, а вот про музыку я еще не упоминал. Сказать, что она «как всегда, хороша» — преступление. Это просто нечто. Лучше музыки не было еще ни в одной игре от Westwood, *Клепаки* (легендарный композитор, пишущий музыку для всех игр этой компании) выложился на полную. Видимо, сказалось то, что он писал музыку только за одну сторону (Атрейдесов) и у него было больше времени на проработку. Для написания композиций за Харконненов и Ордосов были приглашены сторонние композиторы, но и они в грязь лицом не ударили — стиль выдержан. Что символично, в музыке мелькают восточные мотивы (если кто не знает: "Дюна" наполовину построена на восточной мифологии).

[illegible]

На этот раз Westwood действительно постарались. Главное — они рискнули отойти от привычной концепции, пересмотреть свои взгляды. При всем расхождении с оригиналом, Emperor больше Дюна, чем все то, что ему предшествовало. Не по факту, а по духу. Emperor — это попытка одновременно выпустить качественный продукт и отмазаться от ярлыка попсовости, нависшего в последние годы над фирмой; попросить прощения у фанатов за полнейший провал и заодно испытать новую систему. Первое получилось, это несомненно. Над вторым еще нужно трудиться — одним продуктом все не исправишь. Получение прощения у фанатов тоже под вопросом, ибо "Дюну" перекроили крутовато, и получившиеся расценивается ими по-разному: одни кричат «извращенцы!», другие относятся как к занятной переделке. Собственно, "Дюна 2" тоже не была по "Дюне", так что ничего страшного в этом нет. Новая нелинейная концепция безусловно хороша, но довести ее до ума не хватило смелости, ибо тогда сложность игры многих бы отпугнула. Все, смотрим рейтинги. ■

РЕЙТИНГ 9,0 МАНИИ

ГЕЙМПЛЕЙ	ГРАФИКА	ЗВУК И МУЗЫКА	УПРАВЛЕНИЕ И ИНТЕРФЕЙС	НОВИЗНА
8	8	10	10	5

Первая настоящая Игра от Westwood за последние шесть лет.

ДОЖДАЛИСЬ ? 95%

Святослав Торик
torick@igromania.ru



Повстанцы отбивают у Третьей Красной Армии заложников с целью доставить их куда следует. Доставлять их следует к командиру повстанцев. Губа будет ОЧЕНЬ сердит.

Неудачное вождение вертолета приводит вот к таким вот последствиям. Катапультирование и выговор от командования.

Фантасты наивно предполагали, что Третья мировая (WW3) будет проходить с помощью бластеров, лазеров и тому подобного. Они были не правы. WW3 вообще не будет. Потому что она уже была. Она проводилась с помощью дипломатии и шпионажа. Да и называлась по-другому: Cold War.
Чье-то выступление

War. War never changes.
Из заставки Fallout

У меня дрожат руки. Когда я только договаривался с редактором о том, что буду писать про эту игру, я наивно полагал, что все пройдет как обычно: за три-четыре дня прохожу игрушку, смотрю, что, где и как, после чего тихо-мирно расписываю, как в нее весело играть, какие там есть режимы... и ставлю оценки в меру своей вредности.

Я глубоко ошибался.

Потому что Operation Flashpoint намного серьезней, чем Serious Sam, и куда реальнее, нежели Real War. В нее нельзя играть. В ней можно лишь воевать. Ибо Operation Flashpoint — не что иное, как наиболее совершенный симулятор обыкновенного (в данном случае — НАТОвского) солдата.

Точнее, симулятор солдата практически любых родов войск.

Война must die, но это война

Сюжетная основа — альтернативная история, вследствие которой в 1985-м году наступает та самая Перестройка (и запрет на продажу алкоголя населению). У Горбачева появляются политические противники, стремящиеся вернуть родной коммунистический строй. Среди них попадается российский генерал Иван Васильевич Губа (тиран с манией величия), который берет подчиненную ему Третью армию и захватывает несколько гипотетических европейских островов: Кольгуев, Малден и Эверон. На его беду, на Малдене имелась база НАТО...

Кампания идет от имени четырех персонажей: Дэвид Армстронг (пехотинец), Роберт Хаммер (танкист), Джеймс Гастовски (BlackOps — НАТОвский спецназ), Сэм Николс (пилот вертолета и самолета). Каждый из них — абсолютно оригинальный персонаж, независимо от остальных вляпывающийся в разного рода проблемы (Армстронг связывается с повстанцами, Николс попадает в плен и так далее). Каждая миссия проходит с участием одного из них, и это обязательно та миссия, которая требует специфических навыков. Если вы видите в брифинге имя "Сэм Николс", это означает, что сегодня вы будете летать на вертолете/самолете, а в случае с Гастовски готовьтесь к диверсионным операциям.

Соответственно, и первый уровень за каждого — это обучение управляться с самим собой или подведомственной техникой. Необычно и приятно. Та редкая игра, где туториал не напрягает.

Царица полей

В Operation Flashpoint можно как бегать пешком, так и управлять различными средствами передвижения. Это основная линия OF, поэтому на каждом отрезке остановимся поподробнее.

Игроя за Дэвида Армстронга (примерно половина миссий), легко провести параллели, например, с Hidden&Dangerous. За спиной винтовка, на поясе гранаты, твои враги, как и ты, умирают с одного-двух выстрелов (особенно если в голову). Бежишь, слышишь выстрел и... Новобранец: прицеливается и пытается достать врага очередями. Ветеран: автоматически падает на землю, ставит винтовку на одиночные выстрелы и сканирует окрестности. Типичные ошибки: когда стреляют, надо спрятать тело по максимуму, да и про экономию патронов забывать не стоит. "Калаш", несмотря на всю свою популярность, плохая замена M16 (характеристики некоторых моделей оружия, кстати, не совпадают с реальными). Так что дырявить воздух — смерти подобно.

Придется привыкнуть к тому, что здесь не Doom. Здесь не надо играть, здесь требуется воевать.

Слава Богу, что хоть думать на первых порах не надо. Куда скажут — туда и бежим. Добежали, услышали первые выстрелы, залегли, прицел, отсчет 1-2-3-4, выстрел в голову. Убедились, что враг убит, встали, пробежали до следующего укрытия, услышали выстрелы...

Это действительно не игра. Потому что это — война. А на войне как на войне. Разработчики ограничили игру одним-двумя автосохранениями (да и то не на каждую миссию) плюс дали одноразовый сейв для личного пользования. Как его взломать — см. "КОДекс".

Кстати, любой пехотинец может водить боевую технику с минимальной сложностью управления (БТР, джип, грузовик и так далее).

Броня крепка, и танки наши быстры

Роберт Хаммер. Танкист: горячая голова, шлем разве что не дымится. Особенно чувствуется в первой миссии, где играете за него и где надо доехать до определенной точки. Вы наверняка собьете хотя бы одно деревце. Таким образом, командир, говорящий по сценарию, мол, Хаммер, опять шалишь, будет прав.

Экипаж танка — водитель-механик, стрелок и командир, отдающий приказы обоим. Роберт Хаммер по умолчанию является командиром, так что пересесть на водительское сиденье вам не удастся. Командование танком элементарно и состоит из фраз типа "Езжай в точку А" или "Стреляй по Т-80, что справа".

Немалое удовольствие доставит пальба из крупнокалиберной пушки патронами Sabot (противотанковые) или HEAT (противопехотные). Ба-бамммм! И от вражеского отряда остается один-два солдатика. Ба-баммм-ба-бамммм! И от Т-72 остается горящий фарш, нашпигованный останками экипажа. По танку вдарила болванка, сами понимаете...

Естественная проблема — пехота. Которую достать не так легко, как технику. Нужно тщательно обследовать окрестности в поисках того ракетчика, который шарахает в ваш танк уже по третьему разу...

Первым делом, первым делом — вертолеты

Авиатехника представлена вертолетами и самолетами. На стороне Советского Союза обретаются боевой Ми-24 ("Лань") и транспортник Ми-17, в то время как НАТОвцы обладают AH-1 ("Кобра"), UH-60 (Blackhawk) и — обратите внимание! — самолетом A-10 ("Молния"). "Лань"-то она и в Африке "Лань" — два типа ракет, 55 мм пушка и восемь пассажиров, а вот американские вертолеты узко специализированы соответственно для боевых действий и перевозок. С Blackhawk я познакомился еще давным-давно, в LHX: Attack Chopper, а "Кобру" только сейчас увидал. Забавная штука.

Впрочем, куда забавнее тот факт, что летать на "Лани" намного увлекательнее, но это вам удастся, лишь играя за Гастовски.

Управление вертолетом, несмотря на кажущуюся простоту, необычно. К нему надо привыкать. Делай раз: включай двигатель и автоскольжение (auto-hover). Делай два: жми кнопку, на которую забиндил Move Up. Делай три: отключай автоскольжение и лети, куда душенька пожелает.

Как только прилетели — все то же самое, но с точностью до наоборот. Метров за 800 до цели включаем автоскольжение (вертолет выравнивается), как только скорость упадет до минимума, делай два: снижайся. Снизившись, делай три: выключай автоскольжение и двигатель. Кажется сложным, но к третьей миссии привыкнете — обещаю.

Справа по борту — вражеский танк. Недолго ему так стоять, сейчас в него влетят как минимум три снаряда Sabot. От меня и моих товарищей.

Задача командира экипажа танка — координировать действия водителя-механика и стрелка. Первому надо указывать, куда ехать (или тормозить), а второму необходимо отдавать приказы на стрельбу. В частности, сейчас я скомандовал остановиться и стрелять по T72.

А вот на A-10 летать сложно. Реактивные самолеты с самого рождения отличались неудобным прицеливанием из-за слишком высокой скорости. Хорошо, что с участием A-10 проходит всего одна миссия, да и та заканчивается вынужденным катапультированием над вражеской территорией с последующим захватом в плен.

"Гастовски. Джеймс Гастовски" (с) Игра

Второй по популярности солдат в Operation Flashpoint. Парень, совмещающий в себе профессии шпиона, подрывника и водителя техники всех мастей. Может прятать тела (очень забавно выглядит — труп плавно уходит под землю), может закладывать бомбы (как с таймером, так и с дистанционным взрывателем), но больше всего любит засесть в танк или вертолет и посходить с ума на тему аннигиляции всего, что еще пытается шевелиться.

Учитывая специфику профессии, Джеймс если и водит технику, то чаще всего вражескую. Отличий почти никаких, если не считать того, что та же "Лань" технически лучше оснащена, а "Шилкой" можно вынести практически любой тип войск.

Практически все миссии (кроме двух последних) проходят ночью. Привыкайте к очкам ночного видения, без них далеко не уползешь.

Зато БТР, проезжающий в трех метрах от лежащего Гастовски, не заметит его ни при каких условиях. Помню, ситуация была: первая миссия за Джеймса, ползу по вражеской базе. Прополз метров сто до ближайших кустов, решил спрятаться от греха подальше. Спрятался, развернулся и разинул рот: в двух метрах от меня шел вражеский патруль, который потом дальше свернул. Я потом отследил его передвижение — оказывается, он следовал за мной не меньше 50 метров. И меня в упор не хотел видеть.

"Мы доставим тебя к командиру Славе" (с) Игра

Перехожу к самой, пожалуй, главной черте Operation Flashpoint. Командное управление.

Через несколько миссий от начала вам предстоит пройти уровень, где вы будете управлять не только собой, любимым, но еще и небольшим отрядом вооруженных соратников. Управление происходит с помощью команд, коих преогромнейшее количество. Таким образом, игра превращается в нечто среднее между Counter-Strike и BattleZone II.

Армстронг может управлять отрядом солдат, специализирующихся на выносе определенных целей. Например, AT Soldier стреляет самонаводящимися ракетами, идеально подходящими для уничтожении вражеской техники. Sniper великолепно разбирается с отдельными юнитами противника, находящимися слишком далеко от зоны поражения обычного оружия, в то время как Machinegunner легко находит общий язык с ордой незаметно подошедших солдат. Есть еще LAW Soldier — стреляет ракетами, одинаково хорошо воздействующими на пехоту и танки противника. И самый главный юнит — Medic, который умеет перевязывать даже тяжелые раны в полевых условиях.



Flashpoint в России

Игра про НАТОвских солдат, сражающихся против Советской армии, не могла быть обойдена вниманием со стороны тех, кто из этих Советов вырос. Лучший ресурс из виденных мною в РуНете — *http://flashpoint.xaos.ru*. Помимо того, что там детально разобрана сама игра (сюжет, характеристики юнитов, миссии, советы и так далее), на сайте есть и несколько форумов, где вам подскажут практически все: начиная от того, как проходить уровни кампании, и заканчивая тем, как лучше создавать уровни для OF.

Отдельное СПАСИБО ***Михе*** *(miha@xaos.ru) за кучу информации, без которой я вряд ли прошел бы Operation Flashpoint в нужный срок.*

Приказывать можно практически все что угодно. Залезть в некое средство передвижения на место водителя/техника/пассажира; прибежать в определенную точку, идти слева или справа, остаться на месте; занять определенную позицию или найти укрытие; атаковать — открыть огонь по определенной цели или стрелять по желанию; выполнить некое действие, например, пойти подлечиться у медика; принять определенную формацию (это уже на всю команду).

Искусство управления требует цепкой памяти и быстрой реакции. Например, на горизонте появился танк. Что нужно сделать? Быстро посмотреть на панель внизу, по иконке и цифре на ней определить, какой тип солдата нам нужен (LAW или AT Soldier), нажать соответствующую функциональную клавишу (т.е. если солдат прописан цифрой 5, то нужно нажать F5), указать на танк и нажать левую кнопку мышки. Учтите, в боевой ситуации все эти действия должны быть выполнены в доли секунды, иначе ваш отряд будет разнесен в клочья.

Второй герой, управляющий несколькими юнитами, это Роберт Хаммер. Где-то после середины кампании под вашим руководством окажется несколько танков. Управление ими гораздо проще — формации, способ передвижения, атака. На самом деле они вам, по большому счету, не нужны ни для чего, кроме как для прикрытия. Например, пока вы атакуете парочку Т-80, можно приказать им разобраться с многочисленной пехотой, так и мечтающей порвать ваш танк на маленькие танчики.

И, наконец, третий "командир" — это Джеймс Гастовски. Юниты, находящиеся под его руководством, от него самого ничем не отличаются. Они классно работают, когда вы оставляете их, потом уползаете вперед. Зачем? Предположим, Гастовски увидел врага. Но вы его на мониторе НЕ увидели. Дальше два варианта: если вашу команду уже перестреляли, то вы так и будете ползти, пока солдат не откроет огонь. Если же хоть один член команды еще жив, то Гастовски будет обязан передать ему сведения: "Такой-то там-то". Эти сведения нужны не столько напарнику, сколько вам.

Вы называете это "красиво"?

Посмотрите на рейтинги и обратите внимание на параметр "Графика". Почему так мало на фоне всего остального? Да потому что она не дотягивает до общего уровня игры! Игры, НАСТОЛЬКО РЕАЛЬНО симулирующей будни НАТОвского солдата, что такого рода красоты ее слегка портят. С другой стороны, почитайте выкладки моего коллеги:

"Простая арифметика: допустим, в модели игрока полторы-две тысячи полигонов (примерно так и есть), умножь примерно на пятнадцать, добавь поверхность (три-шесть тысячи полигонов), плюс еще техника (как минимум две тысячи полигонов). То, что игра умудряется идти на P-III 450 и Riva TNT, можно считать подвигом разработчиков". (Tnx, WBRR)

Мне нечего к этому добавить. Кроме того, что игра на Voodoo3 и на GeForce3 выглядит по-разному. Я играл на V3 — возможно, что-то и упустил.

А в остальном движок Real Virtuality — просто супер! Физика, позволяющая вертолету при скольжении с холма перевернуться на большой винт и практически немедленно взорваться; модели игроков, отражающие повреждения не только внешне, но и "геймплейно" (очередь по ногам означает, что солдату отныне придется ползти) — это действительно Реальная Виртуальность.

Ду ю спик рашн?

Еще раз призываю вас посмотреть на рейтинги и слегка удивиться. Звук тоже заработал свою "десяточку". Дело в том, что он полностью соответствует всем событиям, к которым он относится.

Пулеметные очереди звучат как пулеметные очереди, вскрики раненых заставляют сердце сжиматься, а за пробежавшего стометровку солдата и сам, сидя на стуле, тяжело дышишь. В такт.

Музыку к OF писали культовые в определенных кругах австралийские альтернативщики **Seventh**, которые, помимо прочего, создают саундтреки к играм (Counter-Strike'овский CS Theme не слышали? Рекомендую). А вы думали, в Австралии только Silverchair играют тяжелую электронику? Бегом на *www.mp3.com.au/artist.asp?id=179*, там бесплатно раздают mp3шки группы, четыре из которых входят в местный Топ-10.

Кстати, ролик на движке перед миссией "Возвращение в Эдем" выглядит просто суперски. Буквально клип на композицию Decide.

Голосовая озвучка помогает вытягивать звук хотя бы тем, что это первая на моей памяти игра (кроме JA), в которой русские разговаривают по-русски. Хотя и с очень легким акцентом. Но — по-русски. Одна только фраза *"Добрый вечер... Мы везем немного водки в офицерскую столовую, не хотите снять пробу?"* звучит на пять с плюсом. Потому что идеальный голос и без лишнего актерского пафоса.

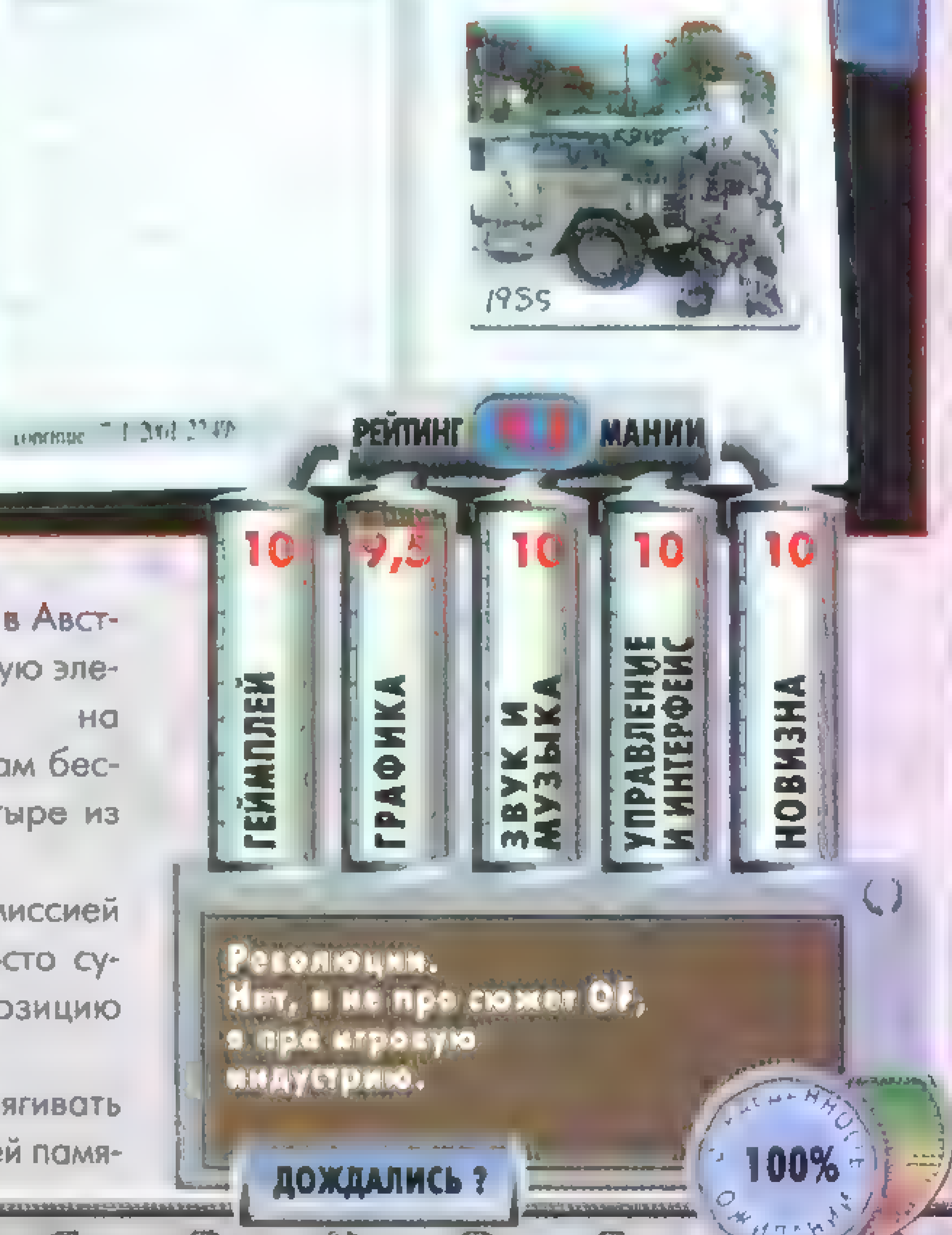
Чехия — это не только хорошее пиво...

...Это еще и Bohemia Interactive Studio, которая почти пять лет делала игру, которую года два назад мало кто ждал. А сейчас она вышла и произвела настоящий фурор. В Великобритании через два дня после выхода Operation Flashpoint взлетела на первое место топа продаж.

Разве это не прекрасно?

И потом, Operation Flashpoint — единственный вариант службы в армии, при котором не надо уходить из дома на два года. Всегда бы так. ■

Кампания 1985 — Cold War Crisis. Обратите внимание на миссию под названием Status Quo. Единственный уровень, где нельзя стрелять. Здесь вы соберете четырех упомянутых в тексте друзей и отправитесь в бар вспоминать былые подвиги.



Кирилл Шитарев
hroft@newmail.ru



ЖАНР: Action/Adventure

РАЗРАБОТЧИК: Troika Games
www.troikagames.com

ИЗДАТЕЛЬ: Sierra On-line
www.sierra.com

ПОХОЖЕСТЬ: Fallout 1&2, Baldur's Gate 1&2

НЕОБХОДИМО: PII-300, 64Mb

ЖЕЛАТЕЛЬНО: PII-450, 128Mb

МУЛЬТИПЛЕЕР: Локальная сеть, Интернет

Когда в мои дрожащие от нетерпения, но цепкие ручонки попали заветные два компакта с Arcanum, в голове сразу проснулись немного затертые, но праздничные (как солнышко в детстве) воспоминания о Fallout. Все то время, пока разработчики "Арканума" трудились в поте лица своего, успевая еще потусоваться во множестве игровых форумов, преимущественная часть небольшого количества прожженных до мозговой кости РПГшников потихонечку прикидывала, насколько Он (Arcanum) будет похож на Hero (Fallout). В первую очередь — будет ли "Арканум" так же качественно и красиво сделан, как "Фоллаут", будет ли он таким же прорывом вперед в жанре RPG.

После того как мощным усилием воли дрожь была подавлена, а волнения от явно завышенных системных требований улеглись, я приступил к тщательному осмотру.

Рождение героя

После краткого, на несколько минут, вступительного мультика началось освоение игры. Сразу бросился в глаза непривычный интерфейс, какой-то до боли знакомый и в то же время новый. Привычные "особые характеристики" (они же "traits") заменены происхождением ("background") — их больше, чем Traits, но выбрать можно только одно из множества. Горячо любимые perk'и отсутствуют начисто, но вместо них введены специализации к умениям; фишка взята из серии Might&Magic.

Вот прибавили вы очки на развитие к такому-то умению. Захотели стать в нем мастером? Что ж, теперь попытайтесь найти опытного специалиста, чтобы он, если удастся его уломать, согласился натренировать вас, если вы сумеете-таки выполнить его задание. А вы думали — в сказку попали, все сразу получите на блюдечке с голубой каемочкой?! Развивать персонажа тут надо с умом, преодолевая трудности, продумывая возможности и варианты.

Огорчило, что при создании героя нельзя изменять характеристики. А это уже ограничение возможности настроить под себя создаваемого героя и подневольная необходимость ограничивать свои дерзкие фантазии тем персонажем, который получился. Упущение.

Создание эльфа, поклонника технологии. Играть таким необычным персонажем будет тяжело: уж слишком плохо эльфы разбираются в технике.

Зато приятно удивило разнообразие способов развития героя. Во-первых, на сущность получившегося героя повлияет выбор расы: эльфы лучше колдуют, гномы производят более качественную технику и тому подобное. От того, будет ли персонаж героем или героиней, ему добавят единицу в силе или выносливости соответственно.

После выбора пола и расы можно поднимать навыки, они же скиллы. Таковые делятся на боевые, социальные, технологические и воровские. Все скиллы по сути своей сходны с фоллаутовскими. Продолжая, маг может выбрать приглянувшееся ему заклинание, а технолог — чертеж, с помощью которого можно реализовать новое изобретение. Естественно, что в самом начале самые крутые чертежи и заклятия вам не дадут, придется достигать определенного уровня, и уж потом...

Вместе с получением очередного уровня герою выдается единичка на развитие, то бишь — на поднятие способностей и основных характеристик. Плюс на каждом пятом уровне презентуется одна дополнительная единичка.

Правила боя

Итак, мир. Обычная средневековщина с магией и примитивным оружием. Волшебников немного, так как занятие колдовством — процесс долгий, к нему желательно иметь талант, требуется много терпения, да и не каждый согласится сиднем сидеть в темных башнях, годами изучая древние манускрипты. В общем, большинство людишек и прочих персонажей занимаются мирным трудом, в тайне завидуя магам и мечтая получить их

Мага желательно прокачивать на вызов существ-союзников, но он не должен при этом забывать о необходимости колдовства, наносящего прямой урон.

власть и влияние, но при этом чтобы пальцем о палец не ударить. Нормальное явление, очень характерное для современной России.

Но тут, вопреки обыкновению, у простого народа появляется возможность приобщиться к высоким силам, ничем ни обо что, так сказать, не ударяя. Все просто: элитарная магия получает конкуренцию в виде общедоступной технологии. Что получается? Картина маслом и сыром.

Старинные мечи и луки соседствуют с электрическим освещением.

Богатые поместья времен Средневековья охраняют механические пауки.

Колдовские зелья и хитрые технические штуковины покоятся в одном сундуке.

Очень напоминает мир "Вора" в первоначальном его воплощении.

Есть, к примеру, заклятие, позволяющее кинуть во врага булыжник. Надо только создать этот булыжник из воздуха, затем силой воли направить его во врага и лишь затем удовлетвориться нанесенным уроном. На изучение заклятия требуется время, а чтобы его применить, придется немного поднапрячься, ведь процесс *изменения реальности* требует больших душевных сил и присутствия силы воли. Заклинания, в отличие от оружия, никогда не мажут, но! — у врага есть шанс "перебороть" заклятье, если он: а) много возится с техникой, б) обладает определенной сопротивляемостью к магии.

Теперь — технология. Вместо недоступного заклятия броска булыжника можно с таким же успехом кинуть во врага железную пулю. С помощью пистолета. Из него могут стрелять все, даже увидавшие его в третий с половиной раз. Никаких талантов для использования приборов и технических орудий убийства обычному человеку не требуется. Однако, в отличие от волшебства (которое, если его выучить, всегда под рукой), пистолет надо найти, и к нему прилагается отнюдь не бесконечный запас патронов. Да еще огнестрельное оружие может сломаться, еще оно занимает некоторое место в рюкзаке, и еще — можно промазать, если косо выстрелить.

Особенности боя

Таким образом, магия и технология почти сбалансированы. Почти — потому что технология доступна всем и каждому, ей можно быстро научиться, в то время как магия доступна только избранным.

Еще одно преимущество технологии: ее можно продать. Все, что сделано руками поклонника техники, можно сбыть в магазине или обменять на что-то полезное. Заклинания же сложно перевести в деньги, полноценную пользу от них способен получить только маг и никто другой.

Дальше — больше. Магия, разрушающая существующую реальность, вступает в конфликт с технологией, которая, наоборот, упорядочивает реальность, так как использует ее законы. Чем сильнее действие магии в каком-то предмете, в человеке или даже в целой области, тем хуже и более непредсказуемо работают технические изобретения. Приборчики всякие ломаются, контактики перегорают, возникают перебои с питанием и прочее в том же духе. Это правило действует и в обратную сторону: чем сильнее технология, тем слабее воздействующая на нее магия.

Таким образом, конфликт между магами и технологами неизбежен. Именно вокруг него располагается игровой мир и вертится сюжет Arcanum.

Три орка, и все готовы умереть за своего повелителя, т.е. моего эльфа. Создать "зеленокожих" просто и дерутся они нормально. Жалко, нельзя призвать больше — интеллекта не хватает.

Внешний вид

Внешний вид человека во многом определяет то мнение, которое о нем складывается у окружающих. То же самое с игрой. И, увы, именно на этом этапе появляются первые огорчения и потери в баллах общего рейтинга. Графическая составляющая очень напоминает чуть ухудшенную версию "Фоллаута" (да посмотрите, как наш друг в плаще бегает! Прямо-таки ностальгия берет!). Пускай старые ролевики ворчат, что графика — это не главное, но мы-то знаем правду. Обидно, но даже в стареньком "Фоллауте" был очень классный графический движок, который и сейчас выглядит сильнее и стильнее, чем движок только-только появившегося "Арканума".

Известно, конечно, что разработка Arcanum шла три года и за это время графика могла устареть (хотя Fallout разрабатывался не меньше), но почему-то не удается отделаться от ощущения, что еще с самого начала работ над игрой графика делалась именно на таком уровне... Не выше.

Естественно и то, что большее внимание уделялось не графике, а сюжету и диалогам, но мы же не требуем навороченной трехмерности картинки, нам достаточно и "обычной" плоской графики! Лишь бы она глаз радовала и атмосферу создавала!

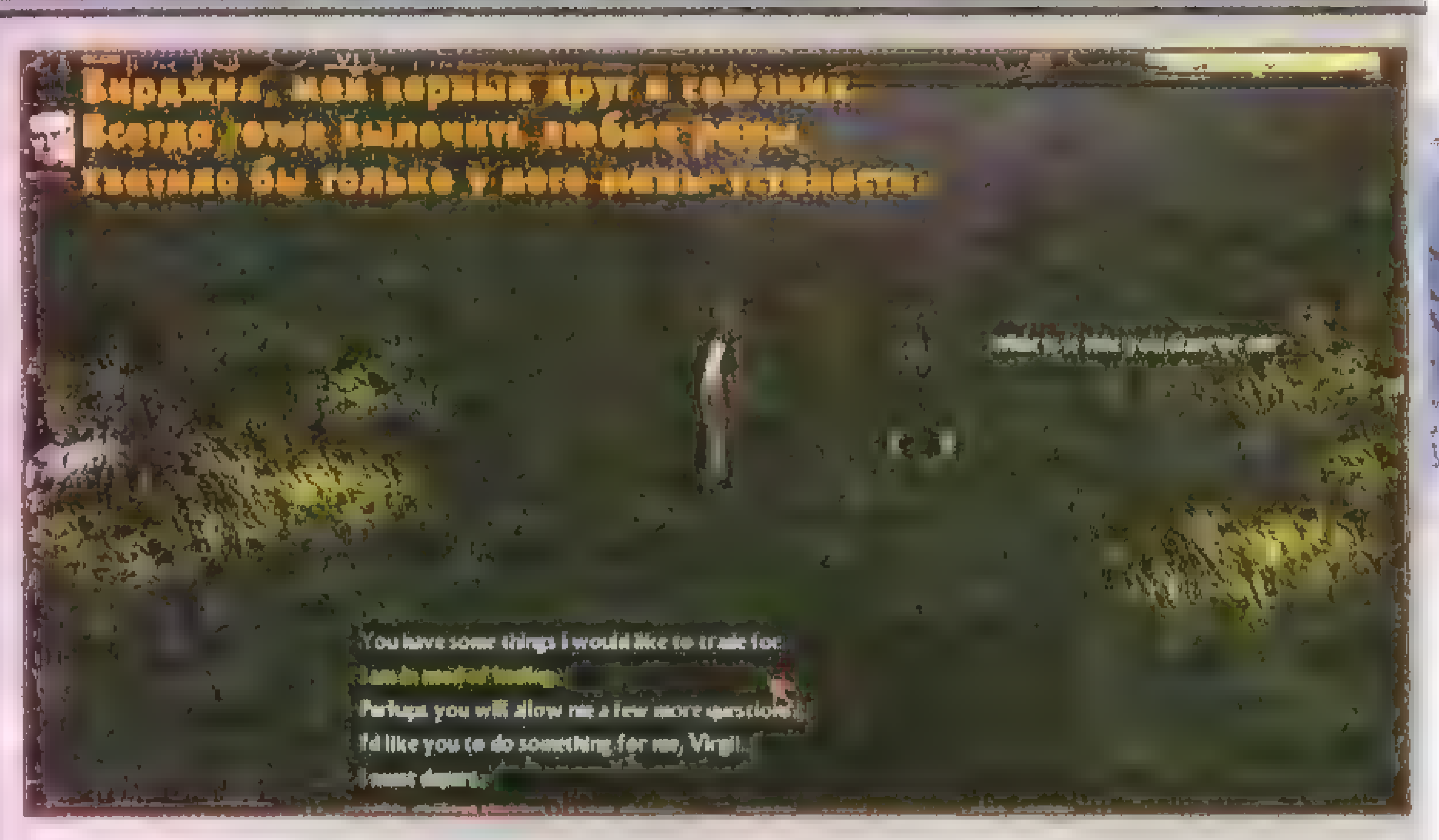
И еще. Почему, интересно мне знать, так много места занимает панель с менюшками и кнопочками?.. Почему она есть не только снизу, но еще и сверху?.. Как результат, мы видим, дай Бог, только две трети экрана, если не меньше. Неприятно.

Остается двоякое впечатление. Все новое, но нет ничего нового. При всем при том — высокие требования к машине при некрутой графике. И вопрос, почему более красивый и в чем-то более совершенный "Фоллаут" был намного менее требователен к железу, остается открытым.

Полуфинал

В конфликте магии с технологией и в сюжете сильно чувствуются отголоски "Вора", который Thief. Там, если помните, герой тоже разрешал трудности, возникающие из совершенно такого же конфликта. Магию представляли лесные язычники, вудси, и их божки-духи, а технологию активно изучали городские "святые братья" хоммериты, что видно по отколовшимся от них механистам. В первой части герой "Вора" по сюжету был обязан поддерживать технологов, во второй — магов. Так что "Арканум" тут ничего нового не сказал.

Что еще не понравилось... Боем в реальном времени управлять тяжело. А бой в походовом режиме странновато происходит: без твердых правил, которые могли бы помочь сориентироваться. Сражения, если



можно так выразиться, резкие и очень неопределенные. Да, в жизни так оно и происходит. Можно промазать пять раз и проиграть бой. А можно с одного удара вынести врага. Но ведь игра не всегда должна быть реалистичной! К тому же, излишняя реалистичность в одном при логичном отсутствии таковой в другом, как это имеет место быть в Arcanum, ни к чему хорошему, кроме потери ориентировки в игровом мире и нервозности, не приводит.

Итог: приходится часто сейвиться и восстанавливаться. С помощью загрузки предыдущей сохраненки можно полностью изменить результат предстоящего сражения или, скажем, ответственного взлома здания банка. До какой-то степени подобное упущение прослеживалось в **Jagged Alliance: Deadly Games** и было коренным образом устранено во второй части этой игровой эпопеи (естественно: ну что за ерунда, когда, постоянно перезагружаясь, одним персонажем можно положить здоровенный отряд головорезов, который без перезагрузок надо тремя-пятью наемниками выносить!). Разработчики Arcanum, видимо, за прогрессом Jagged Alliance, как и многих других подобных игр, не следили. А зря.

Далее. Развитие героя-мага имеет несколько однобокий характер из-за невозможности восстанавливать усталость-ману во время боя. Зачем изучать мощное заклинание вызова огненного элементаля, если у вас уже есть магия вызова демона? Одновременно вызывать то и другое — не хватит маны. А даже если ее и хватит, то, может, лучше вызвать двух демонов? Зачем нам нужно знание дублирующих друг друга заклятий, если свободное очко на развитие можно вложить во что-нибудь другое? Впрочем, несбалансированность магий — общая беда большинства ролевых игр и настольных систем вроде AD&D.

Финал

У Arcanum наряду с разобранными выше недостатками имеется масса достоинств, очевидных уже при первом знакомстве: большая свобода в исследовании мира и в общении с NPC, логично и тщательно выстроенная атмосфера, большая степень детализации и сложности (упрощенность "Диаблы" здесь и мимо не пробегала, это понятно). Вдаваться в подробности я не стану, так как не вижу необходимости: любому, кто знаком с жанром компьютерных RPG, сказанных нескольких фраз достаточно, чтобы составить четкое впечатление.

Подводя черту, скажу: Arcanum — игра для тех, кто в RPG больше ценит не драки, а общение, решение квестов, разгадывание сюжетных тайн и исследование неизвестных областей. Если это — про вас, то покупайте игру не раздумывая. Разочарованы вы не будете, могу гарантировать. А остальным — на ваше усмотрение. ■



Biowars

Жанр: Аркада ● Издатель: Modern Games ● Разработчик: Modern Games ●Похожесть: Asteroids ● Системные требования: P200(PII-300), 32(64)Mb, 3D уск. ● Мультиплеер: Нет ● Сколько CD: Один

В основе ➤ Очень приятная космическая аркада плана "летим-стреляем".

Как играть ➤ Есть один кораблик и много астероидов. Кораблик может лететь вперед и "отпрыгивать" на небольшое расстояние назад. На борту он несет лазеры. Лазерными залпами нужно громить астероиды. Тут и там попадаются бонусы — их нужно подбирать. Среди бонусов — в основном щиты и ракеты. Ракеты — оружие с конечным боезапасом, применяемое в экстренных случаях (например, на вас летит огромный астероид, и расстрелять его из обычных лазеров нет ни единого шанса). Уничтожив все астероиды, прыгаем в ворота и попадаем на следующий уровень. Постепенно вокруг астероидов начинают виться враждебно настроенные звездолетики, которые тоже нужно уничтожать.

Rulez ➤ Играется легко и непринужденно — лети себе, стреляй, взрывай, врезайся. Уровни проходятся быстро. Еще быстрее расходуются три отведенные на игру жизни. Приятная графика и еще более приятная музыка. Хороший звук.

Sux ➤ Общее однообразие — если вы не фанат аркад такого типа.

Что еще ➤ Разработчики очень скромны и не перечисляют всех уборщиц офиса в титрах.

5,0 ДОЖДАЛИСЬ? Хорошего оттяга на вечерок.

Conflict Zone

Жанр: RTS ● Издатель: Ubi Soft ● Разработчик: MASA ●Похожесть: Ground Control, War Inc. ● Системные требования: PII-450(PIII-600), 32(128)Mb, 3D уск. ● Мультиплеер: Локальная сеть, Интернет * Сколько CD: Один

В основе ➤ Опять мы чего-то с ними не поделили...

Как играть ➤ Conflict Zone является помесью идей прошлогоднего Ground Control и уже почти древнего, как сам C&C, War Inc. — первой RTS на моей памяти с возможностью собирать своих собственных юнитов. Ресурсы не добываются, а постепенно восполняются, видимо, с пожертвований добропорядочных налогоплательщиков. Строятся здания, причем в заранее определенных местах (кстати, они не вырастают из ниоткуда, а привозятся вертолетом — типа оригинально... хотя Uprising таки припоминается). Строится техника и совершается акт т.н. раша. Между делом надо спасать местных жителей, которые хоть и не норовят идти на вражеские танки с вилами, но против эвакуации ничего не имеют. Незамысловато, в общем.

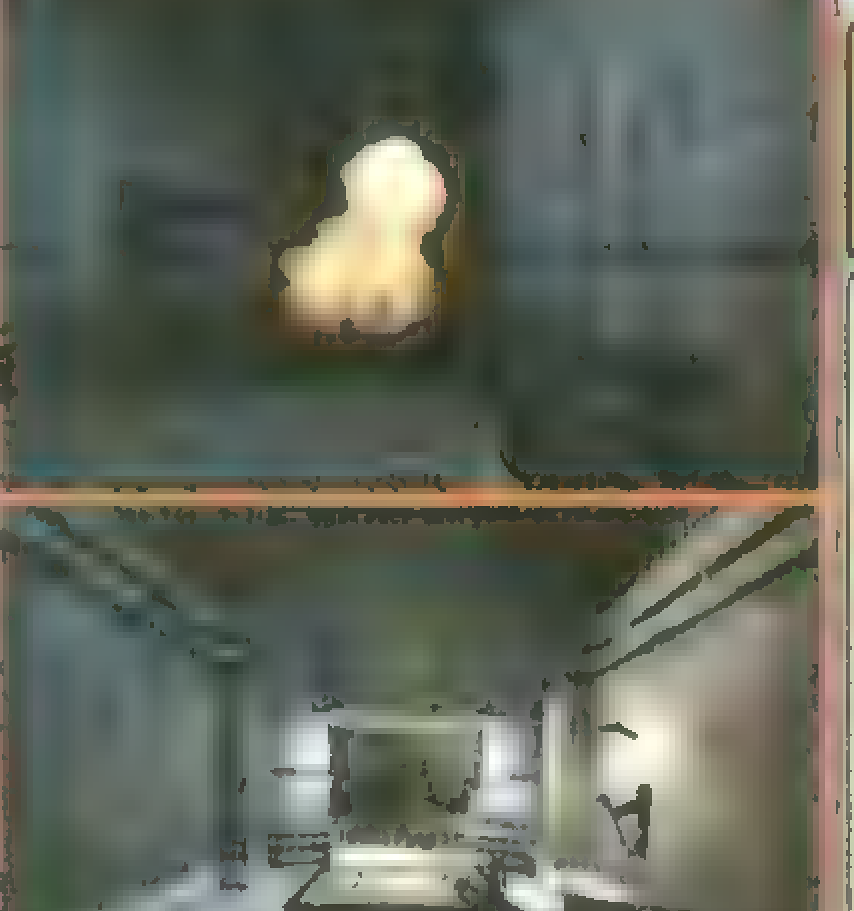
Rulez ➤ Ролики — маленькие шедевры! Давненько я не наблюдал ТАКИХ красивых роликов, и это при общей убогости проекта! Это все.

Suxx ➤ Графика, как правильно подметил Торик в "Демо-Вердикте", не дотягивает ни до каких современных стандартов, уступая даже Total Annihilation, который уже, простите, четырехгодичной давности. Звуковое оформление — тоже из того века. Геймплей от RTS образца 1997 (тот самый «год RTS») — «Ура! За родину!» сотнями танков.

Что еще > А еще техника далека от реальных прототипов.

4,5 ДОЖДАЛИСЬ? Все читали "Демо-Вердикт"? Вот этого и стоило ждать.

Half-Life: Blue Shift



Жанр: 3D Action ● **Издатель:** Sierra ● **Разработчик:** Gearbox ● **Похожесть:** Half-Life, HL: Opposing Force ● **Системные требования:** P-200(PII-400), 32(64)Mb, 3D уск. ● **Мультиплеер:** Локальная сеть, Интернет ● **Сколько CD:** Один

В основе ➤ Half-Life, само собой. Opposing Force, если помните (от той же Gearbox, кстати), в свое время предоставил нам возможность поиграть за бравых спецназовцев (которые, как оказалось, тоже люди). Как адд-он, он был весьма интересен и повсеместно получил высокие оценки. И вот настал год 2001, нам предлагают еще раз вернуться на *Black Mesa Facility* и пережить известные события, находясь в шкуре... охранника *Барни Калхуна*!

Как играть ➤ Да все то же самое: опять едем в вагончике, опять здороваемся с коллегами по работе (на этот раз они из службы охраны), опять наблюдаем неполадки в оборудовании тут и там, опять... Монстры и оружие по большей части старые, уровни, не удивляйтесь, тоже.

Rulezzzz ➤ Во-первых, качество продукта неизменно на высоком уровне, что в очередной раз доказывает — Gearbox свое дело знают. А во-вторых, в комплекте с Blue Shift идет целый ряд бонусов: Opposing Force, последний патч для Half-Life и т.н. High Definition Pack, который ставится на любую из частей HL и заменяет модели персонажей на те, что были в Dreamcast-версии (выглядит обалденно, особенно монстры!).

Sux ➤ Проходится за вечер, да и движок откровенно стар.

Что еще ➤ Да, вот именно! Что еще дорогие господа из Sierra скормят нам до выпуска второй части? Не предложат ли за монстров побегать?

7,0 ДОЖДАЛИСЬ? Да! Но доколе нас будут мучить адд-онами?..

Ведущий рубрики: Антон Логвинов (ail@dubna.ru)



«Наемная команда: Второе испытание» (Hired Team Trial)

Жанр: 3D Action ● **Издатель:** New Media Generation ● **Разработчик:** New Media Generation ● **Похожесть:** Quake ● **Системные требования:** P200(PII-400), 32(64)Mb, 3D уск. ● **Мультиплеер:** Локальная сеть, Интернет ● **Сколько CD:** Один

В основе ➤ Адд-он к **Hired Team Trial** — русскому аналогу **Quake**, если кто не знает. Помнится, поводом для выпуска оригинального «Триала» было желание разработчиков заработать на непосредственно Hired Team (полноценный экшен) и заодно протестировать будущий движок. Что же подвигло их на выпуск адд-она?

Как играть ➤ Мы по-прежнему участвуем в конкурсном отборе в так называемую наемную команду. Что интересно, испытания проходят посредством виртуального тренажера — как таким образом можно выяснить физические способности испытуемых, непонятно, ну да ладно. А геймплей — чисто квейковский. Проходим карты по возрастающей сложности. Deathmatch то и дело чередуется с CTF.

Rulez ➤ Во-первых, продукт отечественный. Во-вторых, не такой он уж и плохой, как оказалось. Мне многие твердили, что НТТ — отстой и Квака рулит форева. Поскольку я в Quake играю редко, то побегать вечерок оказалось даже очень приятно. Хотя, бесспорно, до квейковского уровня Hired Team Trial не дотягивает. Музыка подходящая, а вот звуковое оформление могло бы быть и получше.

Sux ➤ Графика, которая и так проигрывала Q3, устарела еще больше. Никаких кривых поверхностей, архитектура уровней полностью кубическая. Карты похожи друг на друга.о

Что еще ➤ Может, еще пару испытаний пройдем? А там, глядишь, и в полноценную игру поиграем...

7,1 **ДОЖДАЛИСЬ?** **Да. Ждем нормальную игру.**

Hot Wired



Жанр: Аркадные гонки ● **Издатель:** Xicat Interactive ● **Разработчик:** Inca Gold ● **Похожесть:** Driver ● **Системные требования:** PII-300(PII-450), 32(64)Mb, 3D уск. ● **Мультиплеер:** Нет ● **Сколько CD:** Один

В основе ➤ Ура, **Inca Gold** опять в строю! Поражаюсь находчивости этих ребят — их отстойные игрушки появляются в блоке мини-рецензий с завидной периодичностью. Вы помните **Autobahn Racing**? Вот и я думаю, что нет. И **Hot Wired** вряд ли когда-нибудь вспомните... добрым словом.

Как играть ➤ Представьте себе "Автобан" со слегка подлатанной графикой (ну совсем чуточку) и элементами менеджмента. Больше ничего представлять не надо. Вы — перегонщик краденых автомобилей. За угон принято платить деньги. При столкновениях машина начинает потихоньку терять свой товарный вид, соответственно, вы начинаете терять деньги. Результатом слишком частых соприкосновений с окружающими может стать провал миссии, а тут еще копы повсюду. Сумма, которая приходит к вам в карман после очередного угона, складывается из стоимости автомобиля за вычетом денег за повреждения и прибавкой за степень риска. На полученные деньги вы можете открыть доступ к новым авто... Стоп! Мы вроде как их угоняем? Или я чего-то не понял?! Почему мне, угонщику, надо платить за угон?! Бред.

Rulez ➤ Нет. И, похоже, никогда не будет в продуктах данной фирмы.

Suxx ➤ Практически все, что есть в игре.

Что еще ➤ Сдается мне, Inca Gold на этом не остановятся.

3,0 **ДОЖДАЛИСЬ?** **Когда видишь название разработчика, так сразу и становится понятно, что дождались...**



Kayak Extreme

Жанр: Аркадный симулятор каяка ● **Издатель:** Real Networks ● **Разработчик:** Small Rocket ● **Похожесть:** Sydney 2000 ● **Системные требования:** PII-300(PII-450), 32(64)Mb, 3D уск. ● **Мультиплеер:** Нет ● **Сколько CD:** Один

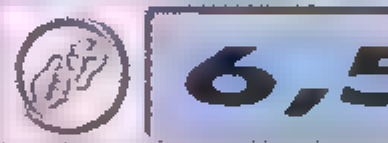
В основе ➤ Каяк, конечно же. Лодка такая. Для скоростного спуска по скоростным же речкам.

Как играть ➤ Выбираем тип весла и — вперед, покорять непокорные альпийские и африканские реки, проходя в развешанные по течению воротца. Задача: миновать трассу как можно быстрее и получить как можно меньше штрафных очков, то бишь пореже проплывать в стороне от чекпойнтов. Все манипуляции совершаются двумя клавишами: "вправо" и "влево". Рулить не столько сложно, сколько непривычно. Играть тяжко, особенно трудно не потерять скорость.

Rulezz ➤ Трассы разнообразны — двух одинаковых спусков и поворотов не найти. Приятная графика, особенно хорошо получилось смоделировать воду. Неплохо проработана атмосфера спортивного состязания.

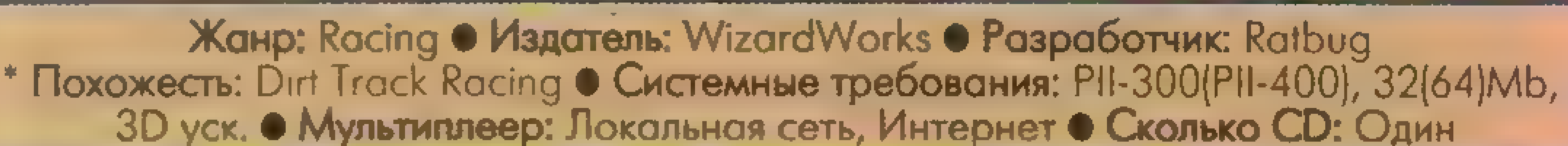
Suxx ➤ Для некоторых — геймплей. Быстро надоест.

Что еще ➤ Большинство из команды разработчиков — русские. Да-да, те же самые, что сделали неплохие аркады SuperChix'76 и Jetboat Superchamps (см. *"Игроманию" №7*). Похоже, что простенькие спортивные аркады с неплохим качеством исполнения становятся визитной карточкой Small Rockets.



6,5 **ДОЖДАЛИСЬ?** **Удачной попытки, не более. Но будете ли вы в это играть?**





Leadfoot

Жанр: Racing ● **Издатель:** WizardWorks ● **Разработчик:** Ratbug
* **Похожесть:** Dirt Track Racing ● **Системные требования:** PII-300(PII-400), 32(64)Mb, 3D уск. ● **Мультиплеер:** Локальная сеть, Интернет ● **Сколько CD:** Один



В основе ➤ Гонки на внедорожниках по стадиону, т.н. stadium off-road truck racing. Как уже давно заведено, жутко популярные в Америке и совершенно отсутствующие у нас.

Как играть ➤ Видели ли вы Dirt Track Racing от той же Ratbug? Думаю, что да. Так вот, Leadfoot — то же самое, только на грузовиках. Такие же убогие модели автомобилей, такое же огромное их количество на трассе и такой же нудный и нединамичный геймплей.

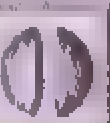
Rulez ➤ Скорее всего нет.

Suxx ➤ В большинстве своем. Простенькая графика, уже упоминавшиеся убогие модели автомобилей, некрасивые текстуры. Все исполнено в одинаково коричнево-черно-тошном оттенке. Физика непонятно какая: то ли слишком реалистичная, то ли наоборот — убогая дальше некуда. Скорее, конечно, первое: присутствует тотальный тюнинг машины, вплоть до каждого колеса. Отрегулировать можно все: давление воздуха, мощность тормозов, размер и много чего еще. Если б они так все тщательно сделали, как тюнинг... Искусственный идиот в очередной раз подтверждает истинную расшифровку своей аббревиатуры — мотает себе круги по накатанной дорожке и о том, чтобы для разнообразия свернуть куда-нибудь или ошибиться, даже не думает.

Что еще ➤ Чуть не забыл, есть два класса: "багги" и "пикапы". Только что-то не радостнее от этого...

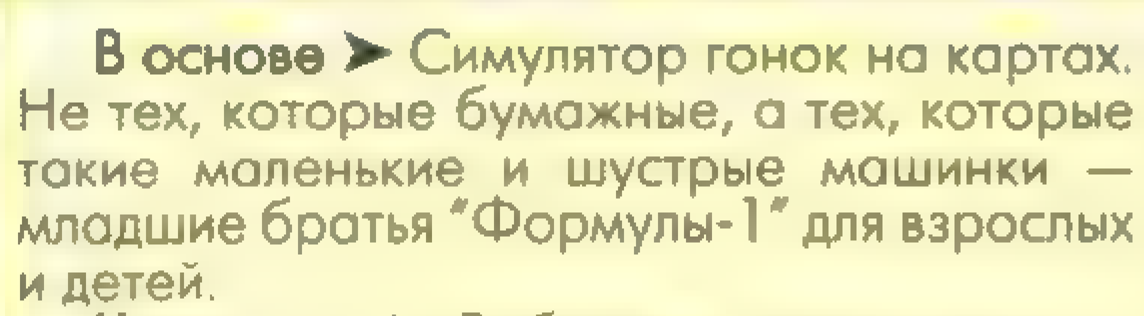


3,4 ДОЖДАЛИСЬ? Ratbug в своем стиле.

Open Kart

Жанр: Симулятор карта ● **Издатель:** Microids ● **Разработчик:** Microids ● **Похожесть:** Любой симулятор карта ● **Системные требования:** PII-300(PII-450), 32(64)Mb, 3D уск. ● **Мультиплеер:** Локальная сеть ● **Сколько CD:** Один



В основе ➤ Симулятор гонок на картах. Не тех, которые бумажные, а тех, которые такие маленькие и шустрые машинки — младшие братья "Формулы-1" для взрослых и детей.

Как играть ➤ Выбираем режим чемпионата (прочие режимы нормальных игроков вряд ли заинтересуют) и начинаем — лучшего слова и не подберешь — гоняться. Получаем валюту, ремонтируем и совершенствуем карт. Получив прирост в скорости, гоним дальше. Для пополнения бюджета существуют внезачетные гонки, которые выигрываются с завидной легкостью. На выбор предоставляются три класса картов, объемом двигателя от 100 до 250 "кубов". В 100-кубовом классе присутствует функция "block carburator", которая позволяет принудительно снижать обороты — вроде как признак симулятора. Хотя настройки здесь, в принципе, не играют особой роли и мало сказываются на поведении карта — победа в гонке достигается банальным расталкиванием соперников.

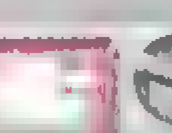
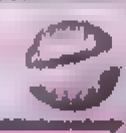
Rulez ➤ Разве что сама идея.

Suxxx ➤ Физика — "нулевая". Геймплей — еще хуже. Никакого азарта. Скучные и скупые на красоты трассы. Посредственные модели картов. Убогие эффекты.

Что еще ➤ А еще нас ждет Open Tennis!

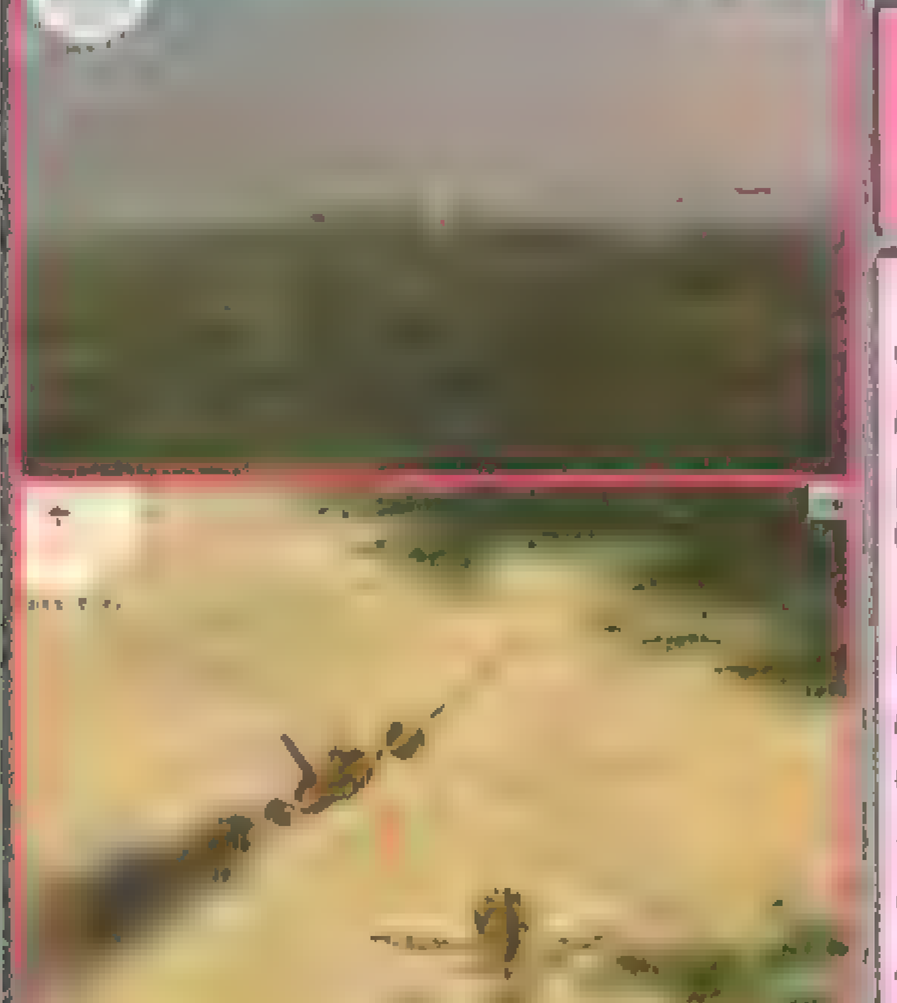


3,5 ДОЖДАЛИСЬ? Игры, которая может удачно сформировать предубеждение против симуляторов картов.

Pearl Harbor: Strike at Dawn

Жанр: Аркада ● **Издатель:** KOCH Media ● **Разработчик:** ● **Похожесть:** "Перл-Харборы" ● **Системные требования:** P-200(PII-450), 32(64)Mb, 3D уск. ● **Мультиплеер:** Нет ● **Сколько CD:** Один



В основе ➤ Очередной Перл-Харбор, в честь 60-летия событий. В прошлом номере мы уже наблюдали два недоношенных выродка из той же серии... подкрепление прибыло.

Как играть ➤ Выбираем миссию и отправляемся на задание. В зависимости от миссии (разбомбить корабль, отбить налет авиации врага и пр.) нам выдают самолет, причем количество самолетов велико. И не обязательно истребитель — есть и бомбардировщики. Летая на них, можно переключаться между пушками. Процесс убиения врагов — чисто аркадный. Лети, стреляй, сбивай и падай сам.

Rulez ➤ Из всех проектов по Перл-Харбору в этом присутствует хотя бы более-менее приличная графика.

Suxxx ➤ Более уродской аркады по части геймплея я не видел. Мало того, что при поворотах самолет по инерции продолжает поворачивать (что сильно снижает динамизм), так еще если стрелять в соответствии с прицелом, то никуда не попадешь (типа, «используй силу, Люк!»). Бред. Звук вообще лажа, так и хочется колонки выключить.

Что еще ➤ Игрушки по Перл-Харбору входят сейчас в десятку самых продаваемых в Америке, где уже, кстати, нет Black&White. Делайте выводы.

3,3 ДОЖДАЛИСЬ? Да, да, да! И продолжаем ждать. Нового отстоя.





The Sting

Жанр: Квест/Адвенчура ● **Издатель:** JoWood ● **Разработчик:** Neo Software ● **Похожесть:** Der Clou ● **Системные требования:** PII-300(PII-450), 64(128)Mb, 3D уск. ● **Мультиплеер:** Нет ● **Сколько CD:** Один

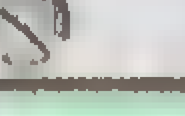
В основе ➤ Наш главный герой Мэтт — вор, отсидевший в тюрьме. Только вышел и уже вовсю готов вернуться к былым делам. Поначалу готов украсть что-нибудь в закусочной или на заправке, а потом, глядишь, и до чего-нибудь серьезного руки дойдут.

Как играть ➤ "Стинг" представляет собой адвенчуру с элементами квеста. Поначалу в кармане всего 15 баксов. А для того чтобы пойти на дело, Мэтту нужны, как минимум, инструменты и транспорт. Инструменты можно купить, если есть деньги, или найти, шатаясь по городу и заглядывая в каждую урну. Позже у Мэтта появятся напарники — ведь пойдут объекты, которые в одиночку не взять. Можно сделать запись ограбления и проиграть ее, дабы увидеть свои ошибки и даже переиграть нужный кусок.

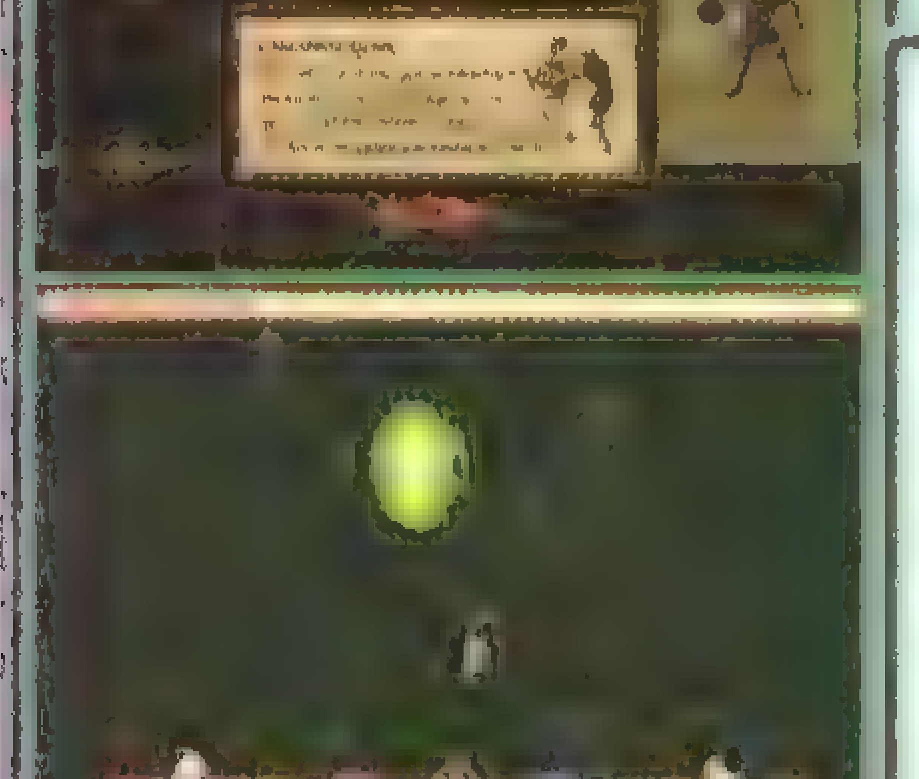
Rulez ➤ Сама идея, безусловно, хороша. Только вот никак ничего нормального на ее основе сделать не могут. То недоносок Heist вылезет, то вот это... Печально, господа.

Suxx ➤ Графика — уродство и тормозит нехило. Какой-то карикатурный стиль всего и вся. Куча багов.

Что еще ➤ Жаль, что не довели до ума.



5,2 ДОЖДАЛИСЬ? **Можно поиграть, но то, что это будет очень увлекательно, обещать не могу.**



Златогорье

Жанр: RPG ● **Издатель:** Руссобит-М ● **Разработчик:** Burut Creative Team ● **Похожесть:** Fallout ● **Системные требования:** P-200(PII-300), 32(64)Mb, 3D уск. ● **Мультиплеер:** Нет ● **Сколько CD:** Один

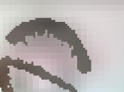
В основе ➤ В основе этой ролевки лежит позаимствованная у Black Isle система S.P.E.C.I.A.L. Легшая в основу Fallout, если кто не знает. Только вот даже «позаимствовать» по-человечески не смогли.

Как играть ➤ Если коротко, то как в какой-то недо-Fallout. Система генерации персонажа — как в страшном сне. Ходим, беседуем, воюем. Беседы... лучше б их не было. Вот подойдешь к NPC — и слушай, как он полчаса сопли размазывает. Потом сдают нервы и начинаешь усердно тыкать мышкой в варианты ответов, не глядя и не слушая NPC вообще, потому что не важно, что вы скажете — результат будет один и тот же.

Rulez ➤ Отечественная ролевая игра в духе Fallout. Это главное достоинство. Плюс к тому — недурственная озвучка.

Suxxx ➤ Увы. Графика... ну то, что первый Fallout — произведение искусства по сравнению со "Златогорьем", надеюсь, объяснять не нужно (скрины хоть и маленькие, но все убожество графики увидеть можно и на них, да и на компакте они есть в истинном размере). Крови нет (меня там уже в "Почте" как-то обвиняли, что я крови жажду, — так будем же придерживаться традиции!). Глюков — неописуемое множество. Музыка... лучше о ней не говорить.

Что еще ➤ Ролики достойны увековечения как пример того, как не нужно делать ролики.



5,0 ДОЖДАЛИСЬ? **В принципе, из чувства патриотизма поиграть можно, но лучше подождать Fallout 3.**



Necronomicon: The Dawning Of Darkness

Жанр: Квест ● **Издатель:** Wanadoo Edition ● **Разработчик:** Wanadoo Edition ● **Локализация:** Nival Interactive ● **Издатель в России:** 1С ● **Похожесть:** Myst, Dracula 2 ● **Системные требования.** P166(P200), 16(32)Mb ● **Мультиплеер:** Нет ● **Сколько CD:** Два

В основе ➤ Произведения великого мастера мистики Г.Ф. Лавкрафта. Завязка сюжета, как всегда, насыщена таинственностью: в тот час, когда наш герой, Вильям Стэнтон спокойно дремал в кресле после многочасового чтения увлекательного романа (не Лавкрафта ли?), к нему в дверь начали ломиться. Нажав на дверную ручку и тут же получив дверью по лбу, Вильям увидел на пороге своего старого друга, который в эпилепсическом припадке стал хватал нашего героя за шею, втирая ему что-то насчет злых сил, и умолял, чтобы тот ему поверил. После продолжительного внушения друг удалился, оставив какой-то черный треугольник, и просил не отдавать его никому, включая его самого.

Как играть ➤ Несколько номеров назад в микрорецензиях был обзор **Dracula 2**. Дык вот, с точки зрения интерфейса — то же самое. С точки зрения геймплея — почти то же самое, только с NPC надо еще болтать.

Rulez ➤ В отличие от Дракулы, вся игра состоит из 3D картинок (QuickTime VR). Ну, сюжет не обсуждается. Музыка приятная.

Sux ➤ Откровенно слабая анимация персонажей — мой сосед так в 95-ом на досовском 3D Studio делал. В остальном: надоело. Каждая новая игра не отличается от предыдущей — жанр квестов от первого лица мертв. Целиком. Кроме Миста.



6,0 ДОЖДАЛИСЬ? **Ага, тут уж ничего не поделаешь.**



Юрий Нестеренко

Арт: Romis

Другая жизнь

«Все-таки замечательная это вещь — виртуальная реальность», — думал Фрэнк Хиггинс, вспоминая вчерашний день.

Он находился в секторе 42-16-3 на одной из опорных баз Второго Имперского флота, в районе, считавшемся относительно безопасным, когда в систему прорвались корабли твиргов. Они уже не в первый раз предпринимали этот маневр — выход из гиперпространства вблизи черной дыры, там, где континуум настолько искривлен, что сканеры дальнего обнаружения почти бесполезны. Правда, невозможна при этом и точная навигация, так что до трети эскодры гибнет при завлечении в гравитационные сети дыры; однако твиргов не смущают потери. Их фабрики клонирования каждый день производят тысячи новых солдат. Сложнее с техникой, но и здесь они берут количеством. Один из имперских поэтов назвал твиргов «саранчой Галактики», и это довольно точное сравнение. По своей физиологии, внешности и поведению они действительно напоминают роевых насекомых. Но они гораздо хуже любой саранчи, ибо они разумны, причем их психология совершенно чужда человеческой и вообще гуманоидной. Абсолютное пренебрежение к личности, незыблемая дисциплина, строгое — с рождения — разделение функций, генетическая потребность в агрессивной экспансии...

Итак, крупным силам твиргов удалось внезапно прорваться в один из внутренних секторов, патрулируемый лишь дежурными эскадрильями. Основные силы флота были слишком далеко, чтобы прийти на помощь. Адмирал Зуннех принял единственно правильное решение: покинуть базу и спасаться бегством. Они даже не успели эвакуировать весь персонал планеты и орбитальных станций. Около двух тысяч человек пришлось бросить на верную смерть. С борта флагмана Фрэнк видел, как планетарные системы обороны ведут огонь по приближающейся армаде, как взрываются корабли твиргов, но им на смену приходят новые, как под ударами дальнобойных аннигиляторов оборонительные системы захлебываются и, наконец, как в космосе вспыхивает маленькое солнце на том месте, где только что была планета...

Фрэнк стоял у обзорного экрана, в бессильной ярости сжимая кулаки.

— Они за это поплатятся! — скрипнул зубами он.

— Несомненно, — спокойно ответил стоявший рядом адмирал Зуннех. Раса, к которой он принадлежал, вообще мало поддавалась эмоциям. — Они хотели действовать наверняка и бросили сюда слишком большие силы — а это нельзя было сделать в короткий срок, не оголив близлежащих участков фронта. Полагаю, мы скоро получим донесение разведки..

Запищал зуммер вызова. Адмирал вставил в ухо наушник

— Ну вот и оно, — удовлетворенно констатировал он и вызвал рубку. — Идем на соединение с основными силами в сектор 58-9-14, — он вновь повернулся к Хиггинсу. — Будет серьезный бой. Вы не боитесь? — Зуннех в упор взглянул на Фрэнка своими тусклыми, с вертикальными прорезями зрачков глазами

— Если бы я боялся, сидел бы сейчас в Столице в окружении гвардии! — возмущенно воскликнул молодой человек. Адмирал чуть улыбнулся безгубым ртом

И через восемь часов корабли Второго флота ворвались во вражеский сектор! Фрэнк лично сидел за пультом дистанционного управления истребителем. О, он показал этим поганым жукам, на что способен землянин! Он уничтожил 38 их кораблей, а потерял только четыре. Когда одна за другой две планеты твиргов развалились на астероиды, он не испытывал ни малейшей жалости. Да, конституция Империи говорит о праве на жизнь для всякого разумного существа, но твирги не признают этого права за другими — так пусть теперь получают по заслугам!

— Опять мечтаете, Хиггинс? — раздался над ухом Фрэнка знакомый хриплый голос. Дональд Блэкстон собственной персоной, нависая толстым животом над краем стола, неодобрительно разглядывал своего подчиненного. — Мне хотелось бы знать, как продвигается ваш отчет.

— Все о'кей, шеф! — бодро улыбнулся Фрэнк. — Сегодня закончу.

— Надеюсь, что так, — проворчал Блэкстон. — Вам платят десять долларов в час не для того, чтобы вы предавались фантазиям.

Фрэнк посмотрел в спину удаляющегося шефа и скорчил ему рожу. И чего этот тип к нему придирается? Поплавски вон вообще сегодня нет на работе... впрочем, возможно, у того имеется вполне уважительная причина. Фрэнк вздохнул и, придвинув к себе клавиатуру, продолжил набивать отчет.

«Анализ маркетинговой политики вышеуказанных фирм за прошедшие полгода показывает... нет, лучше «убедительно показывает»... убедительно показывает, что основной тенденцией нет, все-таки виртуальная реальность — самое гуманное достижение цивилизации. Ведь она дает человеку возможность вырваться из пут времени и пространства и жить другой жизнью, принципиально невозможной в реальном мире. Это больше, чем любые физические блага, которые может дать прогресс...»

Хотя Фрэнк и не был в восторге от реального мира, он был рад, что по крайней мере технологии виртуальной реальности вышли на должный уровень. Раньше человек просто надевал на голову шлем с телеэкраном и наушниками, а виртуальные миры были примитивнее детских комиксов. Однако теперь достижения нейрофизиологии позволили передавать сигналы из компьютера прямо в мозг, а уровень программирования (и аппаратная база, конечно) сделали иллюзорные миры почти такими же достоверными, как настоящии

В дверь, как всегда на бегу, заглянул Том Дженкинс. Окинув взглядом пустой стул Поплавски, который, очевидно, и был ему нужен, он сфокусировал зрение на Хиггинсе

— Привет, Фрэнк. Не знаешь, как вчера сыграли «Нью-Йорк Рэйнджерс»?

— Том, я уже говорил тебе, что не интересуюсь спортом.

— Ах, ну да, ты же у нас задвинутый на компьютерах. Слушай, чего ты во всем этом нашел? Ну, конечно, сделаны все эти виртуальные миры классно, ничего не скажешь. Вечер-другой поиграть приятно, а потом? Ведь это все ненастоящее

Фрэнк рассмеялся

— Чего тут смешного? — не понял Том

— Забавно слышать такое от человека, способного часами наблюдать беготню спортсменов по ТВ. Я-то хоть участвую в событиях, а ты — просто зритель

— Зато я наблюдаю настоящую жизнь, а не фикцию, расписанную программистами. Впрочем, у каждого свои развлечения. Ладно, я побежал.

Фрэнк снова вернулся к отчету. На этот раз ему удалось сосредоточиться, и через час он закончил. Переслав файл по локальной сети, Фрэнк откинулся в кресле и с удовольствием потянулся

Дверь приоткрылась, и в комнату заглянула Джессика

— Фрэнк, ты сильно занят?

— Нет, — ответил он, снимая ноги со стола. — Заходи

— Да нет, у меня к тебе просьба... Не посмотришь, что такое с моим компьютером? Набивала текст, и вдруг... не могу ни продолжить ввод, ни в меню выйти

— Наглухо висит? — деловито осведомился Фрэнк

— Да нет, на клавиатуру реагирует, но как-то странно

Фрэнк поднялся и отправился за девушкой. Вообще-то подобные вещи не входили в его обязанности, но ему было приятно помочь Джессике.

Через несколько секунд ему все стало ясно.

— Ну что там? — обеспокоенно спросила Джессика. — Удастся сохранить файл?

— Все в порядке. Control запал, только и всего

— Фрэнк, ты гений!

— Не люблю грубой лести, — ответил Хиггинс, — но все равно спасибо

Он встал, но Джессика не спешила сесть на свое место. Несколько секунд они стояли друг напротив друга

— Знаешь, Фрэнк, — сказала вдруг она, — я тут подумала... что мы могли бы поужинать вместе. Если у тебя, конечно, нет других планов

Это прекрасная идея, Джесси, — с чувством ответил он. — Я и сам хотел тебе предложить

В этот момент в кармане Хиггинса запищал пейджер. Фрэнк с досадой извлек его и прочитал сообщение. То, что он и ожидал

— Увы, — сказал он, — ничего у нас не получится. Дела, черт бы их побрал

— Я понимаю, — вздохнула Джессика

— Джесси, — он посмотрел ей в глаза, — я хочу, чтоб ты знала: мне действительно очень понравилась твоя идея

После этого он громко и отчетливо произнес кодовое слово, прерывающее сеанс

Виртуальные миры — это, конечно, замечательно, но нельзя забывать и о реальности настоящей. А настоящая реальность — это проклятые твирги, война с которыми уже унесла восемь миллиардов жизней, и еще неизвестно, сколько она продлится и чем закончится. Это зависит от многих факторов и многих людей, в том числе и от него, Фрэнка .

Мягкий свет заливал каюту флагмана. Все-таки хорошо, подумал Фрэнк Хиггинс, что он пока еще только наследник галактического престола. Когда он станет Императором, у него совсем не останется времени на компьютерные иллюзии

Автор рассказа приглашает посетить http://yun.complife.net (фантастика, стихи, юмор, публицистика, игра FIDO).

ОЛЕГ ПОЛЯНСКИЙ (ROD@IGROMANIA.RU)

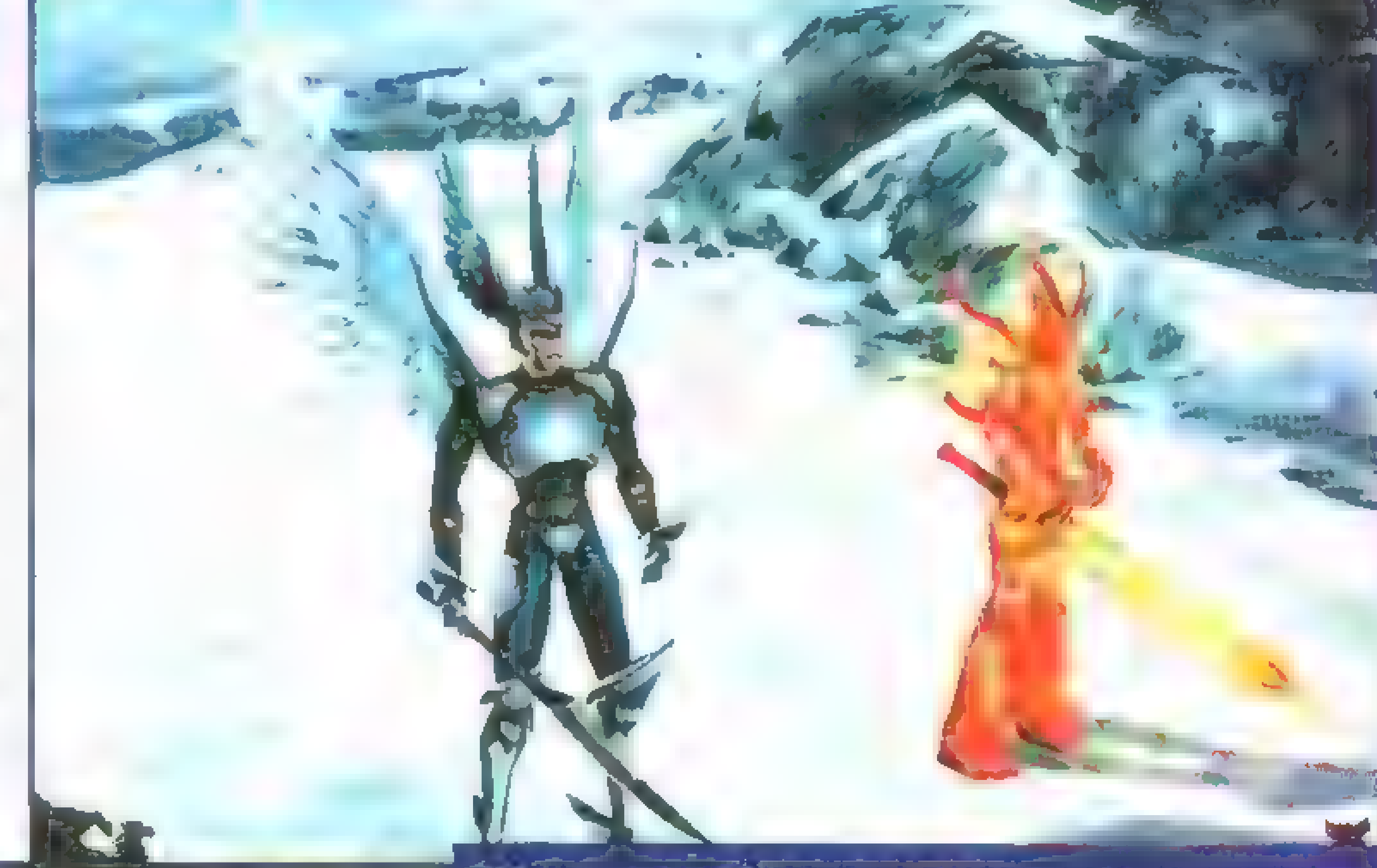
ПОСЛЕДНИЕ ИЗ «ДЕМИУРГОВ»

...ИЛИ КАРТЫ, СИЛА И МАГИЯ КАК СТРОИТЕЛЬНЫЙ МАТЕРИАЛ

Идея "Демиургов", в зарубежной транскрипции известных нерусскоговорящему народу как Etherlords, зародилась у ниваловцев на почве плотного и продолжительного знакомства с коллекционными карточными играми (CCG), в первую очередь — с Magic: The Gathering (впервые услышавшим этот термин могу посоветовать тщательнее листать любимый журнал). С одной стороны, есть отличная настольная игра. С этой же стороны — на платформу PC ее переносить хотя и пытались, но неудачно. Геймеру из широких масс мейеровская MTG 1997 года выпуска отвратительно напоминала гиперусложненный пасьянс, а сколь-нибудь продвинутым «натуралам» быстро становилось неинтересно сражаться с кучкой туповатых байтов... У Сида Мейера, кстати, была классическая реализация системы. Что уж говорить про вольные интерпретации типа Battlemage от Acclaim — их авторы, вне сомнения, задались целью пополнить клиентуру психоневрологических диспансеров, а вовсе не перенести MTG на PC-платформу.

Есть мнение, что перенести Magic: The Gathering на компьютерно-игровую платформу можно либо в буквальном виде, что автоматически делает ее неинтересной по сравнению с настольным прототипом... либо же нельзя никак, так как любое отдаление от исходной системы MTG влечет за собой полное разрушение игрового баланса и превращение игры в неведому зверушку без определенного места жительства. Ну так и бог с ним — в Nival и мысли не появлялось о портировании MTG на компьютер Пусть этим занимаются те, кто хочет этим заниматься. А "Демиурги" — это...

Это оригинальнейшая стратегия, черпающая вдохновение из коллекционных карточных игр. Основное, что роднит ее с MTG, это на сходных принципах организованная система боя (комбата). Игра, ориентированная вовсе не на поклонника настольных игр, а на компьютерного геймера



"Свои способности человек может узнать, только попытавшись приложить их."
Сенека Младший



"I can feel the strength of the entire forest." Gerrard
(Magic: The Gathering)

При этом "Демиурги" — отнюдь не простенькая стратежка, которая проходится за вечерок по отработанным на сотне аналогичных стратежек приемам. Придется попотеть и пораскинуть мозгами. Придется встретиться с тем, что вам еще неведомо. Стандарта не ждите — перед вами игра, предназначенная для тех, у кого головной мозг является-таки главным органом в организме.

Ныне строительные работы над "Демиургами" близки к завершению. Остались в основном малярно-штукатурные.

Пересекающиеся параллели

Аналогии с Heroes of Might & Magic — это первое, что приходит на ум, когда видишь экран «Демиургов». Речь идет прежде всего о визуальном родстве, хотя некоторые элементы геймплея достаточно явно намекают на то, что в «Нивале» ценят гениальную фэнтезийную серию от New World Computing. Итак, перед нами глобальная карта, по которой живописно (но в то же время в соответствии со строгим расчетом) раскиданы замки, а также разного рода постройки и построечки. Местами высятся непроходимые горы, текут реки (иногда — лавовые). Растет флора. И стоят на боевом дежурстве монстры. Однако вы видите лишь маленький кусочек полотна, в центре которого, разгоняя туман войны, гордо и неприступно возвышается ваш замок. Замок, лордом которого вы являетесь.

В замке и заключена та самая игла из яйца, которым беременна сидящая в ларце утка. Замок не подвержен апгрейду и вообще каким-либо внешним манипуляциям, зато он имеет определенное количество хит-пойнтов и при атаке врага начинает стремительно разрушаться. Если не остановить сей

процесс, ваше сердце будет похоронено под руинами, среди кирпичей и арматуры, а миссия завершится в пользу противника. Впрочем, в начале игры присутствие на карте означенного противника, равно как и ваше, понятие весьма эфемерное. Чтобы перевести его в разряд конкретики, необходимо нанять героев.

«Нанять» в ниваловской интерпретации звучит как «призвать» — герои приходят из иного мира, повинуясь силе вашей магии. Роль военкомата, очевидно, играет замок. Ограничение на максимальное число призываемых героев отсутствует: сколько вам потребуется, стольких и поведете через тернии к славе. Впрочем, это не значит, что можно сразу призвать сто героев и танковым рашем горделиво ломануться в атаку. Одно дело — сколько героев может быть, другое дело — скольких вы сможете призвать.

Призвали. И вот герои, ваши и компьютерные, стоят и переминаются с ноги на ногу в ожидании конца хода (как вы уже могли догадаться, игра носит строго походовый характер). Чтобы они сдвинулись с места, необходимо наметить им траекторию и нажать кнопочку «Конец хода». Все участники партии совершат маневр по карте. Если кто-то из ваших героев встретит на пути следования монстра или компьютерного героя — игра перейдет в режим локальных боев, и тут-то начнется самое интересное... Но об этом ниже.

Ниже, так как прежде чем пускаться в дальние путешествия и встревать в драки, необходимо наладить каналы получения ресурсов (как говорится, кто контролирует спайс...). Всего ресурсов восемь, и каждый содержится в строго определенном типе зданий/шахт. Захватили шахту — получайте каждый ход свою порцию ресурса.

Ресурсы расходуются на кучу разных вещей: от приобретения новых заклинаний (спеллов) до апгрейда строений.

Один крайне специфичный ресурс зовется "эфир". В начале хода к вам в закрома прибывает определенное количество эфира, но его нельзя накапливать — неизрасходованный "излишек" улетучивается в окружающую среду. По легенде, эфир идет на поддержание жизни героев в этом мире, а также на сотворение глобальных заклинаний (прерогатива лорда, кстати говоря: только ваше величество способно сразу на всю карту чего-нибудь так колдануть, чтоб потом самому мало не показалось...)

Касаемо упомянутого апгрейда построек: под его воздействием в магазинах заклинаний увеличивается ассортимент, в магазинах, продающих руны, уменьшается их цена, в шахтах — увеличивается производительность.

Как видите, экономика нехитрая. Если бы лавки были расположены в замках, наверняка бы они удостоились аналогии с магическими башнями (aka "магическими гильдиями") из Heroes of Might & Magic. Впрочем, аналогия чисто условная, так как разница между первым и вторым, сами видите, такая, что затмевает солнце и переворачивает небо. Большая, короче говоря.

...всегда идут в обход

В начале кампании необходимо выбрать одну из двух враждующих партий. Одна из сторон представлена альянсом Синтетов и Хоотов, другая — Кинетами и Виталами. При этом в "Демиургах" отсутствует деление на добро и зло, так что выбор тех, к кому примкнете, будет обусловлен чем угодно, но только не морально-этическими соображениями. Вообще выбор партии — весьма ответственное решение; по сути, вы выбираете то, как проходить игру, ибо стиль ведения боевых действий у каждой расы строго индивидуален.

"Время — это капитал работника умственного труда."
О.Бальзак



"As one live one shall die"
Limbonic Art

Свежепризванный герой в тактическом плане обычно наивен, как новорожденный младенец, разве что "агу, кака!" вместо "ура, в атаку!" не кричит. Он владеет минимальным набором плохоньких заклинаний, медленно двигается и далеко не Геркулес в отношении физического здоровья. Но зато у каждого такого младенца уже имеется свой собственный, патентованный талант. Выражаясь более научно, специализация. Вновь — примерно в том же ключе, что и в Heroes. И, естественно, означенную специализацию, то есть талант, можно развивать и продвигать к совершенству.

На специализацию героя нанизывается вся его боевая карьера, ступеньками которой становятся дуэли с героями врага, стычки с монстрами и путешествия по карте. Ну, вы уже поняли: сражаясь и побеждая, герой накапливает опыт. Таким образом, схожие между собой, одинаково слабые в начале миссии герои ближе к финалу станут яркими, можно сказать — светящимися в темноте личностями. В отличие, заметьте, от HoMM, где, начиная уровня с 10-го, разница между героями становилась чисто номинальной и какой-нибудь хорошо прокачанный Cristian the Knight проносился по карте паровым катком, вминая в ландшафт вражеские армии любой мощи и численности, равно хорошо орудуя как силой, так и магией.

Здесь, в "Демиургах", на действие даже самого зверского терминатора можно найти свое противодействие (конечно, с тем же успехом можно и не найти, но это вопрос из другой плоскости). Более того, понятие превосходства одного героя над всеми прочими практически нивелируется, стирается до полного исчезновения. Каждый дерется по-своему, но при этом нет тех, кто по определению слабее или сильнее. Разумеется, тут сразу же речь заходит о том, как ниваловцы собираются подобное сбалансировать... Как, например, могут успешно сражаться герои с кардинально различными наборами

заклинаний? И не возникнет ли пары-тройки заклинаний, которые при правильном использовании позволят без проблем выиграть у любого противника? Может, и возникнет. А может, и нет. Ниваловцы прекрасно знают, во что ввязались, и готовы довести дело до победного конца, а игру — до состояния, когда каждый элемент окажется идеально сбалансирован и не будет являться сверхоружием бесперебойной победы

Я упомянул про набор заклинаний? Действительно — упомянул. Не зря упомянул. Дело в том, что вы не выращиваете монстров и не покупаете доспехов — вы осваиваете заклинания. Это, грубо говоря, те же карты из MTG или подобной ей CCG И "на бой кровавый, святой и правый" герой отправляется не во главе орд рычащих, блохастых, устрашающе пускающих газы монстров, а с интеллигентной книжечкой под мышкой. Герой — он и есть войско "Имя им легион" — помните? Примерно так и получается. Так как заклинания в книге, например, дают возможность вызывать к жизни монстров, которые, немного оклемавшись и сообразив, где они вообще находятся, готовы вступить в бой на нашей стороне против оппонирующей стороны Рвать, грызть, кусать но бывают в книжке и другие заклинания. Которые тоже рвут, грызут, кусают, или лечат, холят, лелеют, или пыль в глаза пускают . Но поговорим мы о них позже.

В "Книги Заклинаний" — пятнадцать слотов. Заполнение этих слотов у думающего игрока станет долгим, кропотливым процессом, подобным коллекционированию. Вы собираете себе колоду, не меньше! Она должна быть сбалансированной, а заклинания — дополнять друг друга. С тем, что вы сумели подобрать из продающихся в лавках заклинаний (всего — по семь десятков на каждую расу), вы вступаете в бой. У противника — не титаны и не горгульи. У него — свой набор заклинаний, своя колода, своя книжка. Что он может противопоставить вашему магическому набору? Заранее неизвестно. Соответственно, надо стараться подбирать заклинания таким образом, чтобы оказаться готовым к любым неожиданностям. Возможно ли это, когда ассортимент заклинаний, существующих в игре, НАСТОЛЬКО велик? Да возможно, возможно... Magic: The Gathering является тому подтверждением.

"She sinned and severed Heaven / And in it's vulgar sight / Two figures writhe, but one silhouette / Extends it's fingers to the light"
Cradle of Filth

Обратимся к характеристикам героев. Каждый раз, поднабрав опыта и поднявшись на один уровень выше, герой будет получать возможность выбрать один навык. Выбирать навыки надо осторожно, поскольку нельзя ни избавиться от них, ни сменить на другие. Навыками заполняются пять слотов, и дальнейшее развитие идет лишь по принципу увеличения их действенности. В сущности, навык — это некое свойство героя. Да хотя бы умение торговаться, которое в результате дает возможность закупаться заклинаниями по более низким ценам. Или повышенное здоровье. Или ускоренное перемещение. Или способность использовать артефакты в бою большее число раз... И так далее.

New World Computing во избежание игровых парадоксов ввела, если помните, ограничение на прокачку героев в пределах миссии. «Нивал» поступил иначе, наложив вето на таскание основных героев за собой по сюжетной линии. Отыграли миссию — и герой любой степени крутости отправляется на пожизненную пенсию, а в следующей миссии вы вновь проводите «курс молодого бойца» со свежепризванными рекрутами. Такой подход оправдан хотя бы тем, что упрощает вопросы балансировки геймплея — не надо тщательно выверять, на каком уровне остановить прогресс героя на данном этапе и каких врагов подсунуть ему в следующей, чтобы не нарушить принцип адекватности. По идее, развивать героев каждый раз с нуля (условно говоря) не должно быть скучно, поскольку все они восходят к пьедесталу разными путями. Единственное — жалко будет сдавать в утиль тщательно взлелеянных героев с мастерски сбалансированным набором заклинаний. С глаз, так сказать, долой и из сердца вон..

Кино — будет!

Тактические бои — это и есть та самая часть игры, идея которой коренится на благодатной почве MTG. Идея-то, на самом деле, из разряда витающих в воздухе. Но никому ранее не пришло в голову подхватить



и заняться воплощением. Что надо сделать, чтобы играть стало интересно даже тем, у кого MTG не лежит на противоположной чаше весов по отношению к жене, даче и любимой работе? Упростить — это понятно. Само по себе упрощение никакого интереса не добавит, а лишь сделает игру жертвой критиков. А вот если визуализировать... Да так, чтобы схватки героев проходили на живописных трехмерных ландшафтах, и каждый монстрик был вылеплен, как античная статуя (в смысле, с той же тщательностью), и чтоб герой, творя заклинание, эдак картинно чертил жезлом круг, а от молнии сквозь экран слышался запах озона,

и вообще — чтоб анимация да эффекты!.. Перед таким зрелищем дрогнут сердца масс и отдельных ценителей, циников и эстетов, и матерые MTGшники, придя домой из саргоновского клуба, не прочь будут потешить самолюбие, громя дилетантов на интернетовских серверах.

Итак, начинается бой. Герои стоят друг напротив друга. Как боксеры на ринге. Щелчком мыши вы высвечиваете характеристики вражеского вояки и прикидываете тактику, не забывая про элемент случайности: вам доступно только шесть в случайном порядке взятых заклинаний из "Книги", а отнюдь не все пятнадцать, которые в ней есть.

"Не забывай делать невозможное, чтобы сделать возможное." А.Рубинштейн

Итак, вы творите заклинание, и сквозь эфир к вам на помощь прорывается вызванное этим заклинанием существо. Нечто похожее происходит и у противника. Стоит навести курсор на орка или скелета, как высвечиваются его свойства. Как только ваше существо очухается от *summoning sickness* (*"болезнь вызова"* — выражается в том, что существо не может сразу ринуться в бой, сначала ему нужно прийти в себя), вы, при желании, пускаете его в атаку. Враг назначает защитников. Пропущенные ими атаки бьют непосредственно по вражескому герою. И наоборот. На арену боя ложатся чары (*enchant*), существа и герои теряют хит-пойнты под действием прямых заклинаний (*instant, sorcery* — тут вам и молнии с файерболами, и получение контроля над существом противника, и прокачка своих монстров, и многое другое), отвоевавшее свое зверье отправляется в могильник (*graveyard*) — в общем, все почти как в настолке, за вычетом нескольких упрощений/дополнений. Еще есть артефакты — устройства рукотворного происхождения, которые несут в себе некое количество зарядов (действие у артефактов может быть самым разным); причем, когда "патроны" закончились, не стоит сдавать артефакт на свалку истории — заряды могут восстанавливаться с течением времени.

На все манипуляции расходуется энное количество магической энергии (маны). С каждым ходом автоматически происходит ее прирост — это заменяет выкладывание и поворот "земель" в MTG. Уникальный талант, о котором я вел речь выше, не что иное, как спонтанно проявляющаяся способность героя откалывать в бою какую-нибудь полезную штуку. Скажем, есть специализация, позволяющая вызванному созданию, атакующему вражеского героя, нанести ему вред, несмотря на выставленного блокера, если у вражеского блокера параметр защиты меньше, чем параметр атаки вашего существа. Например, монстр с параметром атаки в 2 единицы может, убив выставленного блокера с параметром защиты, равным 1 единице, нанести вред вражескому герою на оставшуюся единицу атаки. Есть еще, например, специализация, позволяющая определенному типу существ воскресать с определенной долей вероятности. И многое прочее. Талант проявляется тем чаще, чем выше уровень развития героя. Есть также специальный скилл, который повышает вероятность срабатывания специализации. Его можно апгрейдить 3 раза, как и любой другой навык. Самое главное — под хорошо развитую способность можно и нужно подбирать заклинания; тогда в момент ее срабатывания можно заполучить мощнейший бонус, который решит исход поединка в вашу пользу.

Кроме заклинаний локального боя существуют и глобальные, своим действием охватывающие сразу всю карту. Их применение дает возможность подготовить почву для экспансии. Глобальные заклинания героям недоступны, применять их может только лорд, т.е. непосредственно игрок. Содержатся они, помимо прочего, в раскиданных на карте предметах, в различных строениях. Хотя, конечно же, чаще попадаются предметы/строения с обычными боевыми спеллами

Каждый, кто играл в MTG, без труда уловит поверхностность моего описания боя и бедность приведенных примеров Дайте мне полжурнала, и приблизительно представить все разнообразие приемов смогут даже те, кто слышит про MTG впервые. По сравнению с настольным прототипом "Демиурги" — чего, в общем-то, никто и не скрывает — упрощены. "Всего" порядка 120 монстров, "всего" около 300 заклинаний, урезание правил и сглаживание нюансов. Не сделать этого и сохранить играбельность, наверное, возможно, но это работа лет на сто пятьдесят; а баланс, на отсутствие коего постоянно сетуют любители MTG, и вовсе полетит к чертям. И без того "Демиурги" грозят стать одной из самых (если не самой) глубоких и навороченных стратегий в истории. Не забывайте также про AI: каково это — научить компьютер сносно играть по настольной системе?! Ниваловцы взвалили на плечи тяжеленную ношу; надеюсь, усилия набираемой по всему миру команды бета-тестеров помогут им устоять на ногах.

Игра в глубокой перспективе

Взяв за основу успешности игры мощный и впечатляющий визуальный ряд, было бы просто смешно проколоться в области графики и анимации. Поэтому над движениями монстров неустанно трудится целая команда аниматоров, а отрисовкой эскизов занимается профессиональный художник. Результаты предпринятых усилий мы могли наблюдать воочию в офисе "Нивала". Монстры — красавцы, наблюдению за их повадками можно посвятить не один час. Карты неплохо детализованы и отлично анимированы — деревца покачиваются на ветру, и каждое здание найдет чем порадовать глаз. С приближением камеры можно прекрасно рассмотреть во-о-он того парня с вагонеткой, добывающего в шахте рубины, и сосчитать количество ног у странных ездовых существ, на которых скачут герои

Планируется полномасштабная поддержка мультиплеера, и изощренные умы, без труда побивающие компьютер в сингл-кампании, смогут найти друг друга в сети Интернет-серверов или встретиться за чашкой чая в HotSeat. "Демиурги" собираются подольше задержаться на этом свете, прежде чем на них падет пелена забвения. Впрочем, до этого момента "Нивал" еще пару раз успеет сменить местоположение своего офиса и выпустить пару отличных игр. А нам осталось подождать примерно полгода, чтобы стать свидетелями казуистически редкого в наше время случая — появления игры, заставляющей думать. ■

Nazgool (nazgool@igromania.ru)
Алексей Макаренков (makarenkOFF@igromania.ru)



Ролевое па-де-труа: вчера, сегодня, завтра...

Перспективы развития онлайновых RPG

Онлайн дарит нам чувство свободы. Так должно быть. Еще одна степень. Четвертое измерение жизни. Но иногда он сковывает: защелкиваются на запястьях незримые браслеты, а ноги уже не слушаются под тяжестью виртуальных кандалов. Наверное, рано или поздно такое случается с каждым. Ощущение клетки, где нас держат разработчики, витая над нами и собирая с нас немалые подати, более не покидает меня, куда бы ни шел мой персонаж и с кем бы ни скрещивал шпаги.

Здесь...

Давайте взглянем на сложившееся к данному моменту положение вещей трезвым взглядом. Что же происходит в жанре онлайновых ролевок? Еще вчера (четыре-пять лет назад) мы имели дело с голым текстом и были счастливы. Иди куда хочешь, делай что хочешь. Никто не скажет тебе слова. А первый встречный будет тебе другом на привале и братом в схватке, встанет с тобой плечом к плечу против виртуального монстра. Но нереален лишь монстр, дружба между персонажами — это дружба настоящих людей. И пускай мы не могли похлопать друг друга по плечу даже символическими изображениями рук (везде был только текст, да и сейчас в MUD только он и есть). Мы жили в играх, в них мы находили отражение жизни. Жизни идеальной, той, которой нам так не хватает в реальности. Где добро всегда побеждает зло, а сильный всегда встанет на защиту слабого..

Сегодня законодатели игровых мод установили новый стандарт. Теперь принято равняться на мощные полигонные движки, феерию спецэффектов, сложный, глубоко продуманный сюжет. И на вершине пьедестала стоят они. Две самые-самые. Ultima Online и Everquest. Есть еще Asheron's Call, но это тема для отдельного разговора ввиду самобытности и оригинальности этой игры, ее коренного отличия от UO и Everquest.

Первым делом хотелось бы поговорить об Everquest. Что же такого особенного в этой ролевке, почему все так и норовят состряпать что-то на нее похожее, вместо того чтобы идти своей дорогой? Убрав на некоторое время из общих впечатлений графику, звук и прочую атрибутику, являющую собой признак высокой технологии, остановимся на концепции геймплея. Выглянем незаметно из-за угла и, поднеся к глазам высокоразрешающую оптику, посмотрим, что есть Everquest без всех его хайтек-наворотов.

Смотрим и... замираем. Что за ужасное зрелище предстает перед нами?! Кровавое месиво. Джибзы во все стороны. Да тут место заядлому квейкеру! Но что это — из вен поверженных трупов на землю проливается еще одна жидкость... Она не имеет цвета... Успокойтесь, это не лимфа и даже не сукровица. Это экспа (тривиальное experience points здесь просто неуместно). Едва завидев вдалеке сияние этой субстанции, рядовой игрок кидается вперед очертя голову, с дикими криками «Мне! Еще!!!» протягивает жадные лапы. Тянет их, тянет... Diablo отдыхает. Впрочем, старушка «Ди» со своим Battle.net — это нечто другое. В Diablo убийство — не спорт, здесь убийство скорее сродни искусству. Не назойливая необходимость на пути роста уровней героя. В «Дьяволе» игроки обращаются друг к другу только при надобности указать членам партии местонахождение очередного толстого босса или для покупки чего-то нужного. Это безумие, в котором десятки игроков качают одного героя, чтобы довести его до девяносто девятого уровня и прокричать на весь мир, что мы — первые (этого героя, естественно, удаляют из леддера с очередным обновлением, и все начинается заново). И так до бесконечности. Но в этом безудержном порыве есть своя красота, свое обаяние. Обаяние схватки, красо-

Теория...

Рецепт здоровых нервов

Друг! У тебя пропал сон? Тебе не по карману коробка с лицензионной Ultima Online? У тебя нет заветной кредитной карточки? Не отчаивайся. Попробуй найти через поисковые системы сервера, где играют бесплатно. Хотя сравнимо это только с "открытым" Battle.net: читеры, лаг, ля-ля-тополя. Но на безденежье, так сказать...

Вприпрыжку от смерти

Если кто не знает, Minotrain — это очень "любимая" и распространенная забава в мире Everquest. Смысл ее состоит в том, что герой или партия героев низкого уровня встречается с Minotaur Slaver'ом и потом они вместе, вприпрыжку, несутся к ближайшему населенному пункту под покровительство местных гвардов. Или же не менее дружно гибнут. Правда, весело?

та скакуна-лидера, с пеной у рта рвущегося к финишной отметке и издыхающего по ту ее сторону...

Но мы отошли от темы. Что же у нас присутствует в Everquest? Да та же бесконечная охота. Возможно, не столь однообразная. Побегал, устал, посидел на травке, поговорил с друзьями — и опять вперед, втыкать мечи в мозжечки монстров, жарить им хвосты файерболами, до очередного mino-train'a. Вот только есть одно кардинальное отличие. В Everquest нет той жажды победы ради самой победы. Нет конечной цели. И ее отсутствие превращает геймплей в простую грязную бойню. Когда есть великая светлая цель (пускай у врагов имеются прямо противоположные стремления, но они не менее благородны), это называется война. Но стоит воюющим потерять свои цели, забыть, ради чего сражались, начать убивать ради самого убийства... и война неминуемо превратиться в бойню. Мясокомбинат, где ничего не подозревающих животных ведут к находящейся под напряжением ограде.



А что несет нам традиционно-новый адд-он? Тех же щей, да погуще влей. Новые объекты насилия, новые охотничьи угодья, новое оружие, новое... Все, что только угодно, из материальной базы и ничего из идейной подоплеки. И разве это не грустно?

...и практика

Are you with us?

Всем, всем, всем, кто еще нет, но вскоре будет да. Как начать играть в Ultima Online? Глупый вопрос, скажете. Но знание основополагающих моментов — куда менее очевидных, чем может показаться на первый взгляд (судя по статистике пренебрежения ими) — поможет избежать многих неприятностей и тупиковых ситуаций. Советов по "оформлению"-регистрации на сервере Origin давать не будем: умные люди написали по этому поводу не менее умную инструкцию, так что на сайте все сами прочитаете. Выбор оптимального сервера для игры? Тоже сами разберетесь. Однозначного ответа на этот вопрос просто не существует. А вот генерация персонажа!. Внимание. Пропустим меню определения внешнего вида. Классов как таковых в "Ультиме" нет. Наличествуют всего три основных атрибута. Сила (Strength), напрямую влияющая на количество жизней и возможность поднимать определенные вещи (с низкой силой, понятно, огромный меч не поднимешь). Ловкость (Dexterity), которая, аналогично другим параметрам, является определенного рода ограничителем на те действия, которые вы можете совершать. И интеллект (Intelligence), который определяет размер магического потенциала героя, то есть число волшебной энергии и способности изучения заклинаний. Понятно, что, распределив очки сейчас, вы определяете путь чара на много недель, пока не появятся деньжата на прокачку нужного параметра. Далее вам будет предложено выбрать два-три скилла из сорока пяти. Что выбрать? Вот здесь, пожалуйста, отриньте все бренные заботы и проблемы, сконцентрируйтесь и хорошенько подумайте. Этими ремеслами вы будете долго, очень долго пользоваться, копя деньги, обустраивая жизнь своему герою и... портя себе нервы. Выбор широк, каждая профессия дает шанс выжить, но помните, что рассчитывать на "авось", прокачивать только военные ремесла и пользоваться не прокачанным умением смерти подобно. Учтя все вышесказанное, генерируйте персонажа. Как говаривал классик, "за спиной дорога, а впереди... дорога".

You' re in our world now!

С Everquest все немного... обычней. Как и в случае с "Ультимой", для начала проводим ритуальное песнопение над кредитной карточкой (Mastercard, Visa), оформляемся, нащупываем сервер (каждый содержит абсолютно одинаковые миры) и приступаем к генерации персонажа. Все классы в Everquest, как и в большинстве RPG, содержат в себе один и тот же "коктейль" от двух составляющих, мага и воина, в определенной (для разных классов — разной) пропорции. Маги слабы физически и медлительны, им чаще всего приходится работать под прикрытием более мощных персонажей или миньонов. Ну а с воинами все ясно: передовая линия и честный открытый бой. Есть также менее банальные персонажи, Shadow Knight, например, который сочетает прекрасное владение оружием с возможностью колдовать. Конечно, получает он это всесторонне нужное качество далеко не с первого уровня. Некий обратный эквивалент AD&D паладина. Баланс — налицо.

Выбор расы? Каждая сохраняет за собой право нести некоторый положительный бонус, вполне ей соответствующий. Не надо экспериментировать и делать из огра мага, дороже выйдет. После генерации компьютер выдаст оценку сложности игры данным персонажем, и если вас не удовлетворит результат этой проверки, есть возможность вернуться назад и перегенерить несчастное созданье. Но... почему бы и не рискнуть?

...и сейчас

Любишь кататься? Люби и катайся! Вот перед нами социально продвинутая Ultima Online. На первый взгляд, здесь все очень здорово: немало «мирных» профессий, благо в мире Бриттании им находится место. Хороший намек на цельное общество, даже на некую цивилизацию, которые, по идее, должны давать ту самую вожделенную свободу. Но тот, кто хоть раз начинал играть в UO и оказывался с хиленьким характером на руках посреди этого злого, опасного мира... тот меня поймет. Чтобы лишь на йоту прокачать своего подопечного и накопить на начальный капитал, придется пролить десять, нет — двадцать потов. К примеру, за до-

быванием руды. А потом тихо-мирно потерять честно заработанный кусок в первой же драке или под мечем player killer'а, которым в UO живется весьма вольготно. Все дырки системы не пересчитать Страшно? А вы знакомы с фирменным лагом UO? Потрясающие, неповторимые ощущения... В общем, Origin поставила слишком много препятствий (и часто непреодолимых), дабы игроки не могли нормально общаться с ее детищем. Нехорошо, конечно, ругать «старичков», но уж коль назвался груздем, а в кузов не поместился, то изволь расплачиваться. Устаревшая графика довершает картину. Неужели в UO играют только потому, что нет лучшего? Или по инерции, что называется, раз начав? Похоже, что так. Как говаривал известный герой не менее известного фильма: «Что есть Дьявол? Да тот же Бог, только Сатане не повезло с менеджером по рекламе...»

Потом. Что день грядущий нам...

Складывается довольно пессимистичная картина. Получается, что за долгие — объективное время существует лишь на циферблате, а в жизни все субъективно, даже сама жизнь — годы своего существования жанр онлайновых ролевиков не приобрел ничего нового. Ничего кардинально нового. Красивую графику — да. Якобы мощную мотивацию действия — да. Но суть, зарытое значительно глубже многополигонных движков и сверкающих спецэффектов ядро жанра (и каждой игры в отдельности) не только не усовершенствовалось. Оно деградировало, сойдя до банального шинкования оппонентов и радостного гиканья над расчлененным трупом И вот уже сам собой напрашивается вопрос. Старое, как мир, «что делать?». Ответ менее очевиден, но столь же тривиален. Ждать. В нашем положении — положении рядовых геймеров — подобный ответ кажется наиболее разумным. Чего ждать? Оказывается,. вовсе не у моря погоды.. Оказывается, есть чего. Впереди, на горизонте, уже сверкают две яркие звезды, на которые можно направить ладьи надежд.

Жизненная и почти что спустившаяся в ладонь Anarchy Online и далекая, но от этого еще более прекрасная Charr: The Grimm Fate. Дорогие гости, проходите, садитесь. Нет-нет, только не толкаться и не кричать. За стол, за стол, берите ложки и слушайте (хищная ухмылка) — всем достанется

Charr: The Grimm Fate

Charr, ты очень правильно сделал, что надел кастрюлю на голову: в критической ситуации это может спасти тебе жизнь. Что же обещают нам разработчики (**Waggasoft Entertainment**)? Во-первых, постапокалиптический мир, полный пришельцев. Онлайновый **Fallout**? Да нет, не совсем... Возможность играть фэнтезийными расами делает... Вернее, должна сделать геймплей значительно более насыщенным. Этому в немалой степени поспособствует адское сочетание, эдакий виртуальный коктейль Молотова: **техника плюс магия**. Па-де-де хайтека и фэнтези. Но танка, стреляющего файерболами, нам не видать. Там, где яркой вспышкой расцветает заклятье, техника чахнет, приходит в негодность. И сама магия сходит на нет, впитывается в пальцы кастующего при одном только виде танца металла (только не подумайте, что магия «заглушает» технику, просто один персонаж может специализироваться лишь в одной специальности). Лучемет против волшебного посоха. Чарующая булава на атомный вибронож

Элегантное па, щедрый дар разработчиков — **собственный дом**, который со временем можно проапгрейдить до неприступной крепости, объединить с домами **других игроков** и, застроив все внутри разными полезными (но, похоже, только чисто милитаризированными) постройками, получить свой **город**, со своей личной и подконтрольной экономикой

И расы. Количеством нас нынче не удивишь, но как вам такой ход? Гордость Charr'а — раса **The Cursed** (песня, да и только). Представьте: очень **зубастый мутант**, подобный идеальной машине для убийства, за все свои «преимущества» в бою жестоко урезан в **общении с другими персонажами**, ему даже не разрешено иметь личную NPS-свиту, которая присутствует у всех остальных.

Но и это еще не все. **Глобальные квесты**, те самые, которых так не хватает в Ultima Online. Неплохая заявка, нечего сказать Но что же будет представлять собой сам геймплей? Не получим ли мы в итоге ту же бойню, только в ином мире, на новой «материальной базе»? От-



вет положительный. Получим. Куда же без нее. Только на сей раз битвы, кровопролитные сражения за нашу родную планету, которую уже почти целиком захватил бесцеремонный паразит, будут мотивированными. Каждую пядь земли придется отвоевывать, помня, что отступать некуда. За спиной — лишь собственный дом. Хорошее прямое обоснование — то, чего так не хватает нынешним онлайновым ролевкам.

Если ваш кошелек способен потянуть супружескую чету «Интернет + 10$ в месяц», то вы счастливчик, который в самом скором времени окунется в мир игры.

Funcom (разработчики), что приготовила нам ты? Достоин ли твой продукт нашей надежды и веры? Anarchy Online должна быть крута. Как сваренное вкрутую яйцо. Долой подробности, они неуместны, когда речь идет о таком монументальном проекте. Если кто-то дочитал до этих строк, то за подробностями ему придется сходить на официальный сайт игры *www.anarchyonline.com* и ознакомиться там со всеми мелочами. А вот социальная структура игры — тот столп, на котором и держится вся «Анархия» — заслуживает самого пристального внимания. Подходим поближе, размахиваемся правой в кирзовом. Выдержит или нет? Ага, шатаешься!

«Немаленький» набор профессий, слабо связанных с оружием (что само по себе большая редкость в играх), — уж не этим ли ты хочешь удивить нас, Anarchy? Кто этот человек, идущий по просторам твоих прерий? **Бюрократ** (**Bureaucrat**) — человек, который улаживает проблемы, уж простите за пошлость, исключительно своим языком. А рядом шагают **медик** (Medic) и **инженер** (Engineer) — вполне мирные, но такие нужные настоящему, пусть и виртуальному (теперь простите за каламбур) обществу. Тем же, кто никак не может расстаться с родным «Кольтом-Питоном», будет интереснее отыгрывать свою партию в мире игры не слабоумным **воином** (хотя можно и им, родимым), а начинающим **киллером**. А никто не хотел получить работу, сочетающую выполнение **эксклюзивных квестов**, созданные игрой только для вас и по назначению вашей профессии? Все это есть в «Анархии». Широта души разработчиков поражает. Столп выдерживает этот предварительный удар. С нетерпением ждем релиза, посмотрим, выдержит ли он. Будет и на нашей улице праздник.

Занавес!

До свидания сегодня, здравствуй завтра. Приятно познакомиться, я твой рожденный задолго до тебя сын. Ты, система, твердо стоя на ногах текстовых диалогов еще три-четыре года назад, упала в негу красивой графики и модных спецэффектов. Провалилась в это болото по темечко, а я, дитя твое, не сумел вытащить тебя, дернуть за торчащую над поверхностью прядь. Прости, я засмотрелся на твои мнимые красоты. Не заметил, что за глянцем обложки уже нет того неподражаемого текста, которым привык зачитываться. Из системы жизни ты стала системой убийства, системой массового кровопролития... и кровопролития для масс. Играющий в тебя казуал не подозревает, что, убивая виртуального противника, он убивает твое сердце. Но я знаю, время не властно над тобой. Ты, система, можешь переживать периоды расцвета и падения. Но ты не можешь умереть, не можешь стать тем жалким подобием дефматча, которым пытаешься казаться сейчас. Ты будешь жить, и светлая полоса твоего бытия — не за горами. Грядут новые игры, а вместе с ними грядет и новая эра. Эра умных игр. Игр с правильной моралью. Игр, в которых от каждого встречного не придется ждать ножа под ребра и стрелы в хребтину. Игр, воспитывающих дух, а не опускающих его до уровня звериных инстинктов. И эти игры уже не за горами... ■





Вы не находите, что игрушка Desperados — немного «неправильная», хоть и хит? Такое интригующее начало и такая банальная концовка... Музыка, на мой взгляд, подойдет скорее для медленного танца на дискотеке, чем для динамичной тактической стратегии. Да и какая-то она не совсем «вестерная», можно было подобрать получше. Некоторые уровни практически непроходимы для рядового геймера. Что за безобразие? Надо что-то менять.

Кое-что об уровнях

Хитрые авторы спрятали от нас и закодировали все, что могли, но кое-что удалось-таки извлечь из недр игровой директории, и отчет об этом немногом, но важном я предлагаю вашему вниманию

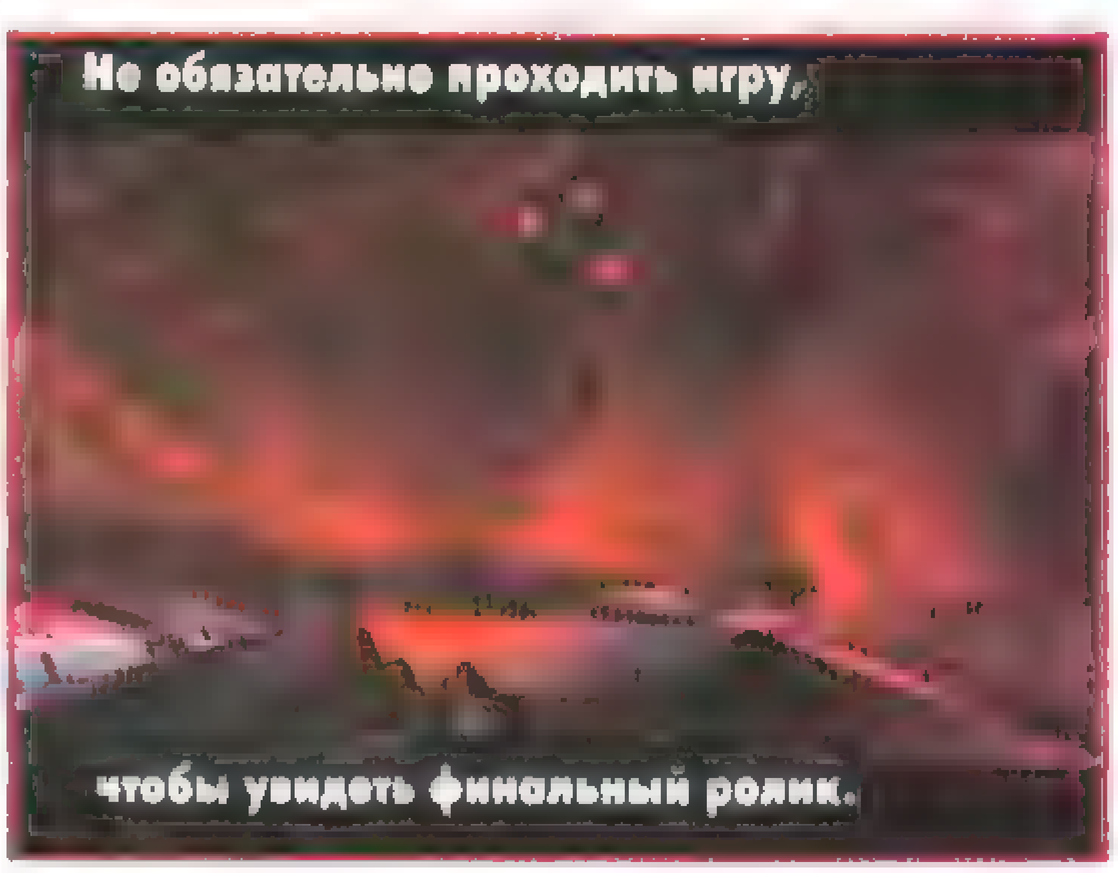
Предупреждаю сразу, что вам, как всегда, совсем не помешает делать резервные копии редактируемых файлов, чтобы избежать переустановки игры в том случае, если «редактирования» приведут к нежелательным последствиям и окажутся роковыми для игры

По традиции, начинаем с того, что заходим в директорию, куда была установлена игра. Загляните в папку **\Data**, где хранятся все интересующие нас файлы. Они аккуратно разложены по различным подкаталогам, которые мы и исследуем. Первый из них — **\Animation** — нам ни для чего не пригодится. Все местные файлы имеют странное разрешение ***.dvf**, как с ним работать, знают только создатели игры. Специальных конвертеров пока не появлялось, посему пропускаем данную папку

Директория **\Characters** сделана по образцу первой, поэтому также не обращаем на нее внимания. А вот каталог **\Configuration** представляет собой лакомый кусочек для любого игровскрывателя. Нас интересует файл **ElDiablo.cpg**, содержащий информацию о различных уровнях. Не раздумывая, открывайте файл самым обычным «Блокнотом» и готовьтесь к редактированию. В этом файле находятся **двадцать шесть** похожих друг на друга **блоков**, отвечающих за разные уровни и концовку игры. Перед вами первый блок:

```
[01. An Old Friend]
cinematic = 01.bik
title = An Old Friend
level = Level_01
map = louisiana.map
Xposition = 189
Yposition = 67
```

Верхняя строка показывает, о каком уровне идет речь (в вышеприведенном блоке — о первом). Вторая — какой ролик будет прокручиваться перед началом этой миссии (**01.bik** — ролик, который должен по замыслу показываться перед началом первого уровня, **02.bik** — заставка второй миссии и т.д.). Если вы считаете, что первому уровню должен предшествовать, скажем, мультик третьего, смело меняйте в этой строке первого блока цифру 1 на 3. Таким же образом вы можете просмотреть любой игровой ролик (в том числе и конечный), сделав его вступительным. Учтите, что перед пятым, седьмым и четырнадцатым уровнями **мультиков нет**, поэтому общее количество movie — 23, а файл **05.bik** — ролик не пятого уровня, а шестого, **07.bik** — девятого и так далее. Конечно, удобнее просмотреть видеовставки при помощи проигрывателя **Bink Audio Player**, но его у вас может и не быть. Кстати говоря, сами ролики лежат на диске с игрой в **\Game\Data\Cinematics**.


Не обязательно проходить игру, чтобы увидеть финальный ролик.

Что касается третьей строчки, то в ней после знака равенства следует название миссии. Придумайте свое, если вам не по душе или наскучило оригинальное. Если вы хотите изменить последовательность прохождения уровней, уделите внимание четвертой строке. В случае, если нужно, чтобы, например, после девятнадцатой миссии следовала не двадцатая, а третья, отыщите блок, соответствующий двадцатому уровню, и в его четвертой строке введите после знака равенства **Level_03**. В следующей строчке определяется, какая карта (их две: **louisiana.map** и **new mexico.map**) будет появляться перед началом миссии. Вторая — общая карта местности всех уровней, начиная с восьмого, а первая — соответственно, с первого по седьмой. Конечно, не принципиально, какая карта появляется перед началом миссии, но если вы подготовили все, чтобы игра начиналась с последнего уровня, вам не помешает подставить и соответствующий месту действия ландшафт. Наконец, последние две строчки определяют начальные координаты вашей команды (предпоследняя — по оси «х», а последняя — по «у»). Аккуратно подбирайте координаты, чтобы не попасть в несуществующую точку карты.

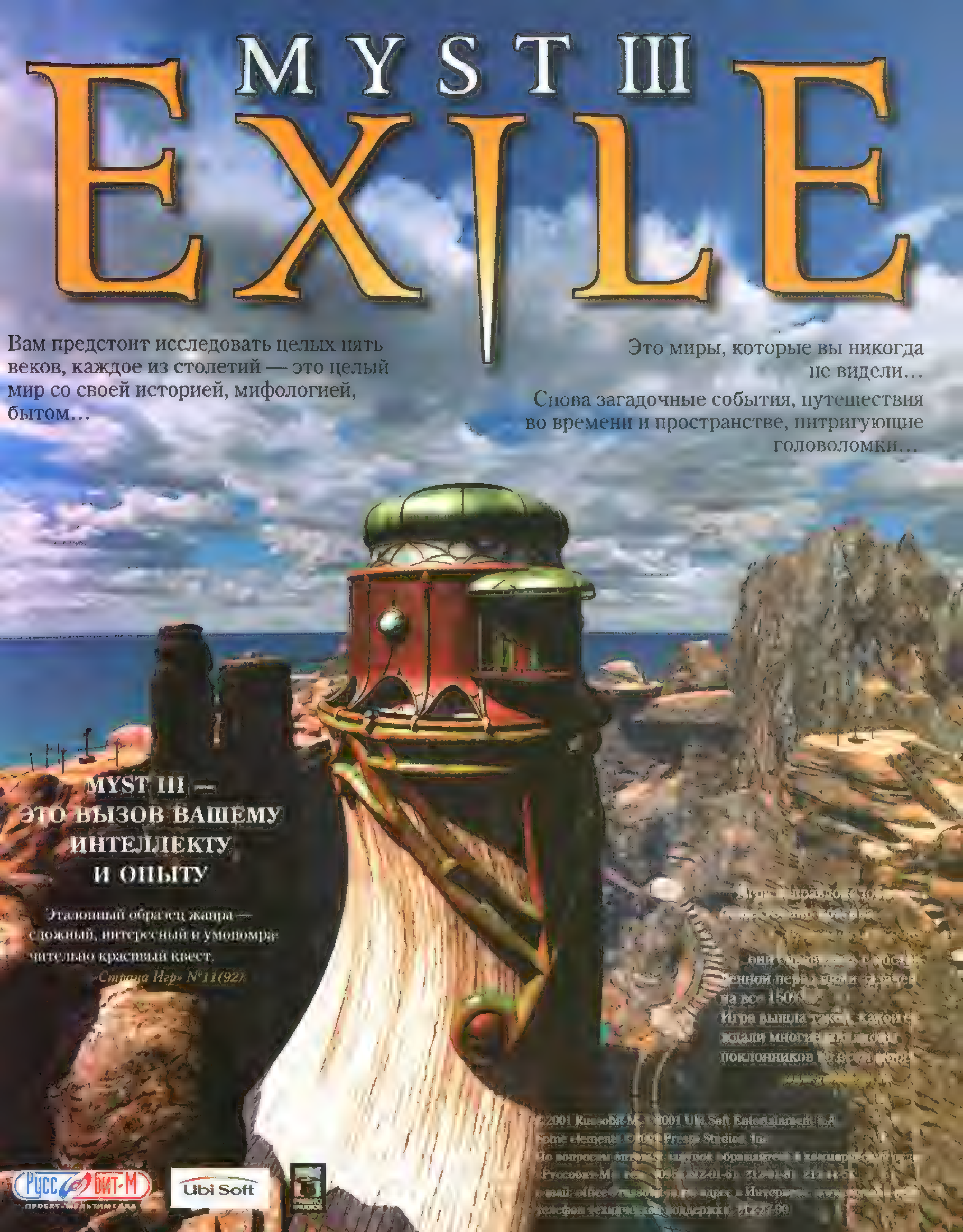

Чтобы попасть в последний уровень и сразу занять удобное место, не обязательно проходить игру.

Выстрел в упор

Среди других подкаталогов папки **\Data** выделю два: **\Musics** и **\Sounds** В первом вы можете найти музыку игры в виде файлов в стандартном звуковом формате ***.wav**. Думаю, вы уже поняли, что местную музыку можно заменить без всяких проблем своей, записанной в том же формате.

Второй же (**\Sounds**) содержит все звуковые эффекты, речь персонажей в подкаталоге **\Expressions** и звуковое оформление меню в подкаталоге **\Menu**. Все эти файлы имеют, как и музыка, расширение ***.wav**, так что вам никто не запретит изменить звуковое оформление игры

На этом вскрытие игрушки о приключениях отважного Джона Купера заканчивается. Надеюсь, что теперь эти самые приключения станут намного приятнее (хотя они и так весьма интересны). ■

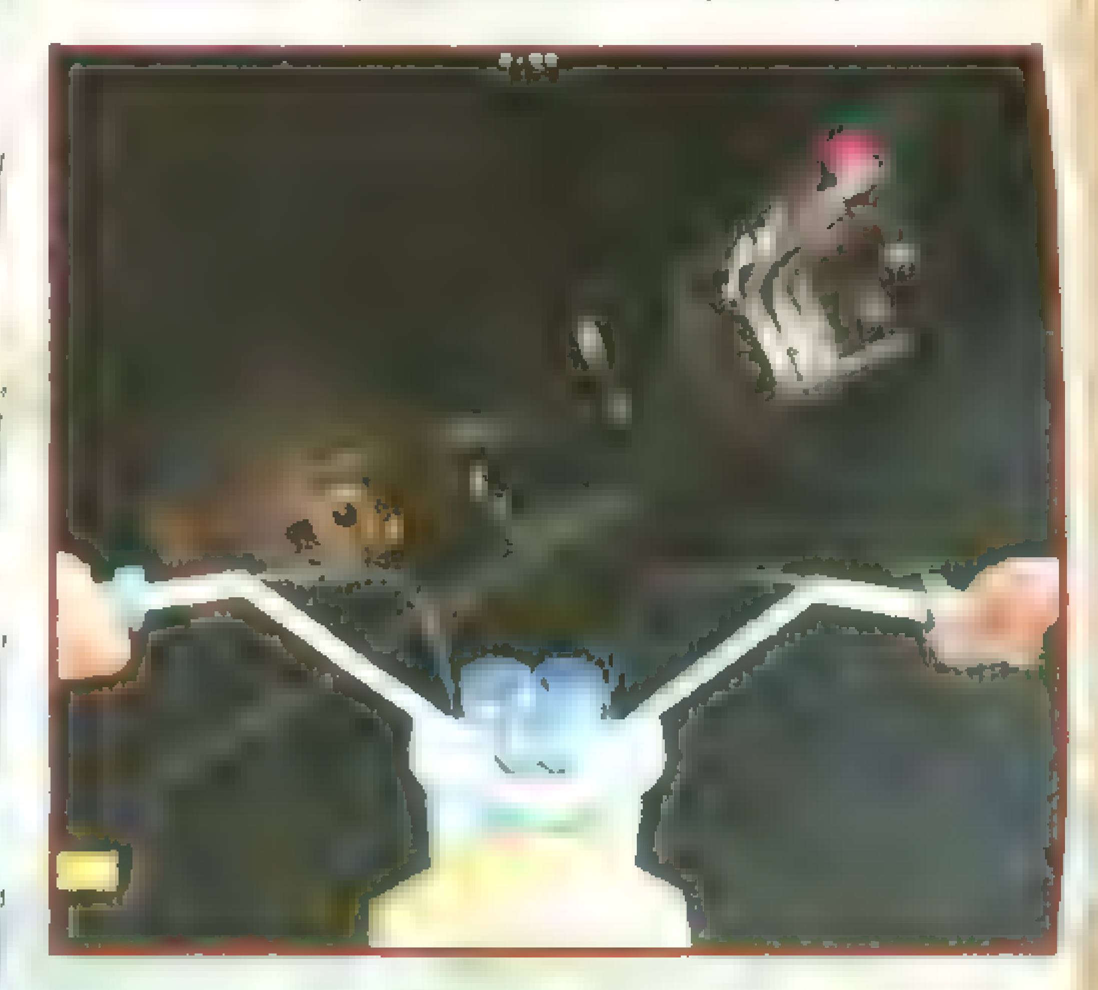


MYST III
EXILE
Вам предстоит исследовать целых пять веков, каждое из столетий — это целый мир со своей историей, мифологией, бытом…
Это миры, которые вы никогда не видели…
Снова загадочные события, путешествия во времени и пространстве, интригующие головоломки…
MYST III — ЭТО ВЫЗОВ ВАШЕМУ ИНТЕЛЛЕКТУ И ОПЫТУ
Эталонный образец жанра — сложный, интересный и умопомрачительно красивый квест.
«Страна Игр» №11(92)
Игра вышла такой, какой ждали многие
©2001 RussoBit-M. ©2001 Ubi Soft Entertainment S.A.
Руссобит-М
Ubi Soft

НОВОСТИ

Quake III Arena
www.planetquake.com/annihilation

Вышла первая бета-версия тотальной конверсии Annihilation. Действие игры разворачивается в 40-х годах прошлого века, во время Второй мировой войны. Вы сможете выбрать команду — *Нацисты* либо *Союзники* — и один из пяти классов персонажей. В первом релизе



есть два режима: Destroy Target и Rescue Albert. Имеется и одно управляемое средство передвижения — мотоцикл. Полное описание смотрите в колонке справа.

* * *

ftp.stomped.com/pub/zaxis/quake3/authors/_exe_askell_love/101.pk3.

Не успел случиться релиз мода Urban Terror (см. рядом), как вышла весьма реалистичная карта к нему — 101 Reykjavik. Сделана, кстати, человеком, создавшим портал для студентов-медиков и врачей (*www.studmed.com*). Но интересно дру-



гое: карта выглядит не то что на пять, скорее на пять с плюсом. Городская улица с несколькими полнофункциональными зданиями. Сильный дизайн, а также общая тематика карты позволяет завести кучу нычек и снайпер-

QUAKE III

Annihilation
www.planetquake.com/annihilation

Самый лучший мод для Quake 3, который я когда-либо видел. Вкратце о сюжете: Вторая мировая война, союзники высаживаются в Европе и начинают планомерно формировать Западный Фронт. Суть игры сводится к тимплейному противостоянию: нацисты vs. союзники.

Но это антураж. Важна суть — в игре великолепно отточенный баланс и огромное количество интересных задумок.

Во-первых, оружие. Вроде как соответствует реалиям тех времен: тут вам и "Шмайсеры", и "Маузеры", и M1 Garand. Повреждения от оружия, в зависимости от того, куда попала пуля, могут быть как смертельными, так и легкими. Легкие можно вылечить самому, использую функцию Bandage, а вот с тяжелыми ранениями будет разбираться медик, если таковой присутствует в вашей команде.

Во-вторых, классы. Легкая пехота, тяжелая пехота, медик, снайпер и командир (в следующем релизе ожидаются еще два класса). Первые — это простые солдаты, быстро бегающие, средне стреляющие. Вторые — медленно бегают, зато накрыть огнем городскую площадь для них — фисташки. Медики умеют лечить раненых солдат, а снайперы могут результативно покемперить. Что касается командиров, то это разговор отдельный. Каждый игрок в начале раунда выбирает того, кого он считает лучшим командиром. Тот, кого выбрали, в следующем раунде играет за офицера. Он может раздавать награды, улучшающие боевые характеристики игроков (апгрейд повышает скорость бега, дает больше патронов, а то и новое оружие!).

В-третьих, режимы. Их три: стандартный Deathmatch, именуемый Nazis vs Allies, явно каунтерстрайковский Rescue Albert (спасение заложника) и совсем уж страйковский Destroy Target, где нужно заложить взрывчатку в определенную точку карты.

Единственная проблема: боты, не умеющие работать командирами, без лишних слов избирают на эту должность вас. Они тоже не в курсе, что такое заложник и как закладывать динамит. В общем, играть они умеют только в режиме NvsA. Поэтому рекомендую сей мод исключительно для локальной сети/Интернета — не для одиночного изучения.

Еще одно возможное препятствие — Annihilation весит порядка 80 мегабайт. Пойдет он на компакт-диск или нет — вопрос, который будет решаться уже после ухода журнала в печать.

Рейтинг: ① ② ③ ④ ⑤

UNREAL TOURNAMENT

Vampire
www.planetunreal.com/modsquad/downloads/mutators/Vampire_v1[1].00.zip

Цель мода Vampire — максимально ускорить ритм игры. Убираем с карты все аптечки и заставляем игроков каждую секунду терять здоровье. Здорово? Не очень? Потерпите, еще не все. Нанося повреждения сопернику, мы тем самым продлеваем жизнь себе, поскольку треть от повреждений обсорбируется в виде бесценного "хелса". Каждая секунда становится решающей, времени собирать оружие просто нет. Разработанные стратегии летят в тартарары, кемперы, боязливо ежась, покидают родные углы, пулеметные очереди не замолкают ни на секунду. Голос мерно отсчитывает оставшееся игроку время. Это подстегивает. Количество здоровья влияет на... хм... упитанность. То есть, увидев невдалеке противника с комплекцией заборного кола, можно с уверенностью сказать, что он переживает не самые лучшие свои времена. Особое злорадство вливается в душу, когда тощего противника рвет на куски прямо на бегу. Зрители ликуют! К недостаткам мода можно отнести его языковую принадлежность — с вами он будет разговаривать исключительно по-французски. А в целом игра выходит недурственной и в меру захватывающей. Только от такого бешеного ритма достаточно быстро устаешь.

Рейтинг «Мании»: ① ② ③ ④ ⑤

LMS CTF
http://modsquad.online.fr/mutators/

Что будет, если скрестить ежа с ужом? Я думаю, вопрос о происхождении колючей проволоки уже давно всем известен. А вот что будет, если скрестить режимы *Capture the Flag* и *Last Man Standing*? Автор мода LMS CTF твердо знает — будет хит.

Ранее автор уже скрещивал свой любимый LMS с режимами *Assault* и *Domination*, и всякий раз у него получалось неплохо. CTF — не исключение. Итак, разъясняю: Есть старый добрый режим CTF. Выдаем каждому игроку по несколько жизней и бросаемся в бой. Звучит просто, на практике получается несколько запутаннее. Жизни надо экономить, поскольку восстанавливаются они только после захвата флага (любой из сторон). Команде, игроки которой безвременно отошли в мир иной, приходится играть в меньшинстве. При известном желании можно истребить вообще всю команду противника и не торопясь вынести знамя.

Мод немного портит поведение ботов — иногда, когда они остаются в одиночестве, идея нести флаг становится им совершенно чужда, и игроки должны просиживать, ожидая, пока на железного чурбана снизойдет вдохновение. А так — мод неплохо подойдет тем, кому уже приелся обычный CTF.

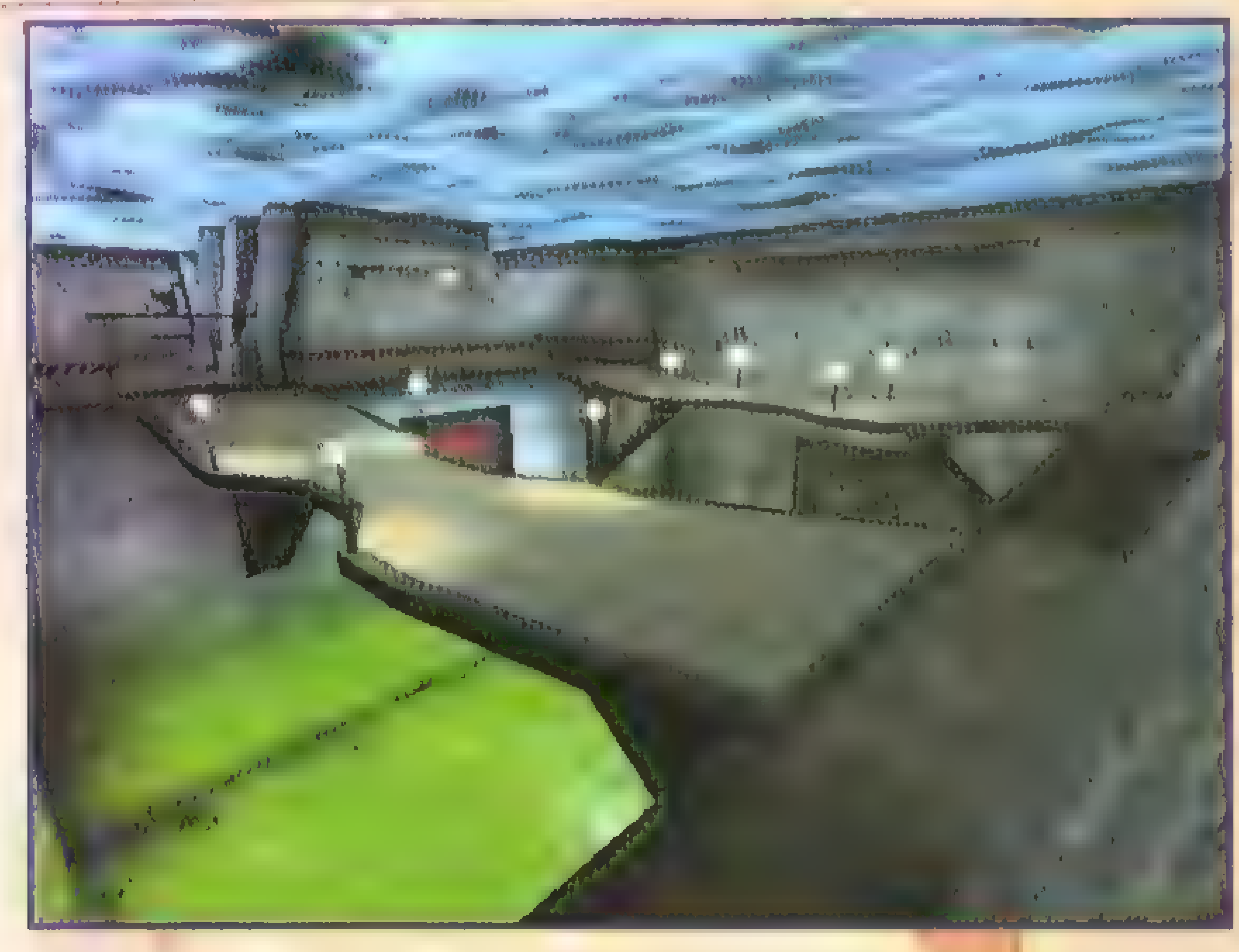
Рейтинг «Мании»: ① ② ③ ④ ⑤

Smashdroids

www.planetunreal.com/smashdroids

Гражданам, предпочитающим классический UT всем модификациям, вместе взятым, дальше читать строго не рекомендуется. Товарищам, любящим *изредка* погонять мод/другой, читать также не обязательно. Господа модолюбы и... эээ... неформалы! Я буду говорить для вас, ибо пришло ваше время. Лежащий под трясущимся скальпелем мод Smashdroids предназначен только для таких, как вы!

Итак, забудьте об идиотских рокет-лаунчерах, да и об оружии вообще. Вам даже нечем будет его держать. Ваше альтер эго на экране будет представлено симпатичным механическим динозавриком или не менее симпатичным (и не менее механическим) паучком. Возможны и другие варианты: мусорка на колесиках или НЕЧТО с бензопилой, всего восемь очаровательных зверюшек. Выбирая новую тварь, вы кардинально меняете геймплей, так как средства уничтожения у всех участников этого побоища абсолютно разные. В ход идут компакт-диски (с остро заточенными краями), электромагнитные импульсы или чудовищно действенные удары кулаком по голове, вернее, по тому месту, где ей полагается быть у гуманоидных существ. Убитое создание до конца раунда числится в зрителях.





Кстати, о зрителях. На моей памяти это первая модификация, в которой им разрешено нечто большее, чем просто обозревать красоты уровня в томительном ожидании респавна. Отныне каждый убитый может занять точку на карте (они обозначены восклицательными знаками) и внести свой посильный вклад в смерть товарищей, активизируя всевозможные ловушки — пушки, прессы и пр.

Карты выдержаны в том же башнесрывающем стиле, что и сам мод. В комплект входят только три штуки, но создатели обещают в скором времени нарисовать еще несколько.

Итак: А) абсолютно безбашенный мод, не похожий ни на что, кроме себя. Достойная замена всем этим скучным "реалистичным" поделкам. Ждем продолжения банкета!

Рейтинг «Мании»: ① ② ③ ④ ⑤

ских позиций (на крышах). Играбельность — на уровне.

* * *

www.planetquake.com/5thD

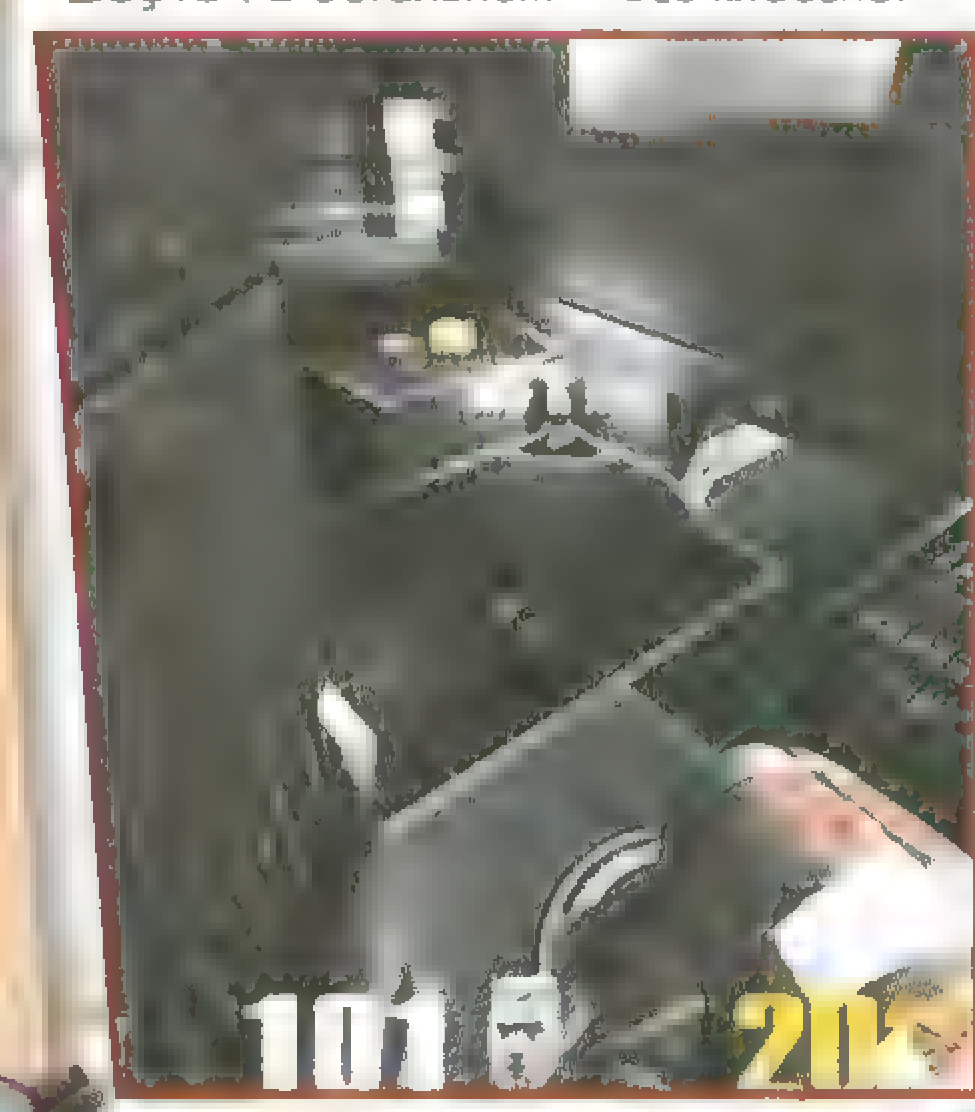
Не "Анрылом" единым живут наши соотечественники. Прогремевший на Западе UT Russian Bonus Pack недавно обрел, так сказать, собрата — Quake 3 Lost Arena. Причем собрата помасштабней: если UTRBP — это несколько карт и пара мутаторов, то модификация от **Дмитрия "Zindahsh" Колесникова** содержит аж 21 карту (3 — под CTF), а также переработанные анимационные и звуковые эффекты. Если вес не отпугивает (порядка 55 мегабайт), то качайте с официального сайта — раздел "Maps".



* * *

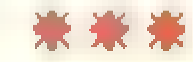
www.planetquake.com/lvl

Как обычно, сайт Q3LvL внимательно следит за выходом карт. На этот раз они отметили забавный уровень под названием Climbing up the walls. Великолепно сбалансированная карта. Правильно "заныканный" армор; архитектура, позволяющая пользовать гранатомет на все сто. Единственное огорчение: отсутствие "шафта". В остальном — все классно.



www.q3center.com/ea

Обновился мод Eternal Arena. Версия 1.3 добавляет два новых режима: *Air Frag* и *Vampire*. Первый впрыскивает небольшую дозу фан-фактора (стрелять можно только из "рельсы", убитого подбрасывает на метр вверх, а затем он стремительно и неукротимо взрывается), второй же добавляет в игру функцию "высасывания жизни". Например, выстрелив из "рейла", вы не только снимете н-цать пунктов здоровья с противника, но и получите ровно столько же в плюс себе, любимому.



www.quake3arena.com

Наконец-то вышел новый патч для самого лучшего мультиплеерного шутера (Quake III)! Версия 1.29f BETA добавляет следующее: новые карты, новый сетевой код, новая система автообновлений, новые эффекты для "рейла", "плазмы", рокет и "шафта", а также новые контрмеры по отношению к читерам. Учитывая, что данная версия является бетой, ставить ее вы будете на свой страх и риск — официально она не поддерживается. Патч можно найти как в Сети, так и на нашем диске.

Unreal Tournament

www.ut.samara.ws

Главная новость этого выпуска: ударник соцтруда тов. Ilcom завершил свой титанический труд — перевод "Библии UT" (написанной достаточно известным немецким игроком ocr*FlocutuS). Сведения, представленные в ней, несомненно пригодятся как начинающим игрокам, так и "отцам". С любезного разрешения переводчика (ws_ilcom@mail.ru), выкладываем оффлайновую версию этого обязательного к прочтению произведения на компакт.

* * *

www.flakzone.it/imc/imcmappe.htm

Не так давно в солнечной Италии прошел конкурс среди тамошних мэп-дизайнеров. Несмотря на итальяноязычность сайта, предлагаю оценить



COUNTER-STRIKE

В этом выпуске Deathmatch мы продолжаем славную серию тактических руководств по игре в Counter-Strike. На сей раз операционный стол посетили карты cs_siege и de_prodigy.

Карта cs_siege

Как ни трудились дизайнеры, все напрасно. Данная карта по-прежнему является одной из самых несбалансированных. Все козыри принадлежат "Террорам". Для интересной игры желательно, чтобы на стороне "Ментов" было численное преимущество, так как выбить нескольких крепко засевших бандюков можно только имея численное превосходство.

Триксы для «Терроров»

1. На корню зарубаем попытки CT проникнуть на нашу территорию (рис. 1). Берем в руки 4-6, наводим на коридорчик, в котором, вероятно, появятся CT. Места для маневра у них не будет. Пока они преодолевают узкое место, вы без проблем обозначите бесславную гибель очередного смельчака мощным залпом.



2. Прыгаем на мусорный бак (рис. 2), предварительно закупив 4-6. Отсюда отлично просматривается угол, из-за которого будут выпрыгивать CT. Выскакивающих врагов подстрелить весьма трудно, зато тех, которые осторожненько выглядывают, дырявить — милое дело.

3. А вот отсюда (рис. 3) как раз снимаются CT, которых пропустил ваш напарник с рис. 2. Здесь вы являетесь трудной мишенью, так как дистанция слишком велика для пушек ближнего боя, а времени на выстрел из оптики у CT не будет. Но будьте осторожны: ловко брошенная из-за просматриваемого вами угла вспышка может вывести вас из боя на несколько секунд. Если снайпер с рис. 1 чудом выпустил CT из коридорчика, то означенный CT подставит вам свой бок. Хватайте пистолет и поработайте над его профилем.

4. С помощью напарника взбираемся на ящик (рис. 4). А дальше ловим на живца. Напарник, встав напротив главного прохода, ведет неприцельную стрельбу по выползающим CT и потом отступает в глубину гаража. Почувствовав азарт, CT ломанется за вашим приятелем и, скорее всего, не заметит вас. Для тактического разнообразия можете сидеть в этом (рис. 4-1) углу. Тогда бедный CT просто не будет знать, куда смотреть.

5. "Коридор смерти" (рис. 5). Каждый ящик тут — уже трикс. Сбивайте врагов с толку, каждый раунд прячась за разные ящики. Впрочем, иногда прокатывает трюк с повтором. CT, увидев вас в прошлом раунде за каким-либо из ящиков, не станут проверять его, а вы, как назло, будете именно там. Пара прикрываемых снайперами бандитов с "Калашами" сделают этот коридор настоящей мясорубкой для CT.

6. Если стало скучно кемперить и захотелось остренького, то вам сюда (рис. 6). Постарайтесь пробраться за этот ящик, но так, чтобы CT вас не заметили — иначе продырявят через ящик. CT, как правило, считают, что все T браво засели в гараже, даже не думают об осторожности, подбегая к вашему укрытию. Завидев первого врага, мигом снимайте его — есть шанс, что менты не поймут, кто и откуда убрал их напарника. А вообще, если уж вы здесь засели, ваша задача — разменять себя на парочку врагов, ибо уйти отсюда живым почти нереально.

7. В случае, если начинает пахнуть жареным, рекомендую взять напарника и занять следующие позиции (рис. 7,7-1). В этом случае CT не смогут проникнуть к заложникам,



минуя вас. На той и на другой позиции несчастные CT будут пробираться к вам в раскорячку. И вы заметите их раньше, чем они вас, а уж там продырявить мерзавцев через угол будет делом техники.

Триксы для «Ментов»



Никаких особых тактических хитростей для ментов на этой карте не существует — время работает на бандитов. Но есть пара рекомендаций. Всем CT необходимо закупаться дымо-



выми гранатами. Они пригодятся как в "коридоре смерти", так и в проходе через канализацию. Забрасывайте простреливаемые проходы дымовыми гранатами, штуки по три за раз. Появится возможность преодолеть в дыму смертельную зону, а дальше — ближний бой, в котором все равны.

Также можно поиграть на нервах у врагов. Посадите снайпера на эту позицию (**рис. 8**). Все остальные должны спрятаться в домике. Обычно находится парочка непоседливых T, которые высунут нос — узнать, где же долгожданные гости. После того как снайпер удалит непоседам мозги, переходите к этапу с дымовыми гранатами.

Карта de_prodigy

Отлично сбалансированная карта — не сильно запутана, но есть где побегать. Ментам необходимо сдерживать атаки по двум направлениям. После прорыва на одном из направлений бойцы карте меняют диспозицию в хаотичном порядке. Это придает дополнительные острые ощущения — непонятно, с какой стороны ждать появления противника.

Триксы для "Ментов"

1. Сюда (**рис. 1**) можно попасть, спрыгнув с лестницы на трубу. Очень действенный трикс. T, увидев свободный коридор, поспешат к "бомбплэйсу" и, возможно, даже не сообразят, откуда их изрешетили. Также вы сможете эффективно следить за другими подходами к заветной точке.

2. Проще не бывает (**рис. 2**). Встаем в угол и тихо кемперим. Высунувшийся справа T будет смотреть в противоположную сторону — можете спокойно прицелиться ему в затылок и бить наверняка. В следующем раунде можно встать в углу напротив. T попытается проверить угол, где вы стояли в предыдущий раз, и снова окажется в дураках. Однако более сообразительные бандиты могут бросить вспышку — так что не расслабляйтесь.

3. Тоже неплохая засада (**рис. 3**). Поторопитесь доскакать сюда так, что бы T вас не увидели. Ничего особенного в этой позиции нет, но почему-то T часто забывают проверить ее, за что и расплачиваются жизнью.

4. Взбираемся на крышу (**рис. 4**). С высоты вы будете замечать T первым и сможете ловко отпугивать нахалов от прохода. "Гренки" окажутся крайне полезны-



конкурсные работы — среди них есть парочка неплохих. Сходив по ссылочке, вы сможете скачать представленные карты и узнать имена победителей.

* * *

www.unreality.dk/usaar33

Вышла в свет крошечная приблуда к великому UT — утилитка **Little Tweaker**. Суть ее — выжать из игры пару-тройку лишних FPS, а заодно добавить немного удобства пользователю, убрав такие мелочи, как патроны от пулемета, дым от ракет или эффект от телепортера. Экстремальным оверклокерам посвящается.

* * *

www.unreality.dk/usaar33

Те же самые ребята сообразили еще один полезный в хозяйстве довесок — демо-браузер. Теперь для просмотра игры полугодовой давности не придется мучительно вспоминать метровое имя файла. Демки можно просматривать, переименовывать, удалять, а еще поддерживаются замеры производительности с помощью *timedemo*. Очередное творение, помогающее забыть о суровом интерфейсе командной строки.

* * *

http://gribanoff.narod.ru

Завершен собственный проект основателя **Russian Bonus Pack — Tygra's Pack**. Попытка выехать на лаврах предшественника с треском провалилась. Карты представляют собой римейки произведений, вошедших в **RBP**, причем римейки ухудшенные. Все новые идеи,



предложенные автором, потонули в низком качестве их реализации. Хотя любопытствующие о состоянии дел в русском мэп-мейкерстве могут... полюбопытствовать.

* * *

www.strikeforcecenter.com

Появилась долгожданная версия 1.60 модификации **Strike Force**. Добавлены 3 вида игры, немного изме-

нено физическая модель, пристрелены многочисленные баги. Все это от души сдобрено прорвой нового оружия, моделей. Также от сторонних дизайнеров было собрано аж 48 (!!!) карт. Счастливые владельцы спутниковых или выделенных каналов могут начинать скачивать это произведение. Весит оно всего ничего — каких-то 254 мегабайта. Гордые обладатели модемов на 9.600 могут заказать все это богатство на компакт-диске (теоретически). В дисковое издание плюс ко всему перечисленному входят дополнительные карты (куда уж больше?), комментарии разработчиков и прочие вкусности. Обещают, что все это обойдется всего в $14,95. Вы читайте, а я пойду счет на кредитке пополню.

КЛУБНЫЕ НОВОСТИ

Святослав Торик
torick@igromania.ru



В позапрошлом номере мы уже сообщали о проведении Первых Всемирных Киберигр, спонсированных корпорацией Samsung. Появились кое-какие дополнительные сведения по данному вопросу. Общий призовой фонд составляет 300.000 долларов, за которые будут бороться 38 команд из различных стран мира. Россию в этом турнире будет представлять та команда, которая выиграет осенние отборочные турниры. Призовой фонд Московского турнира составит 50.000 заокеанских талеров.

Известно, что в начале осени пройдут **турниры по Quake 3 и Counter-Strike**. В первой будет использоваться версия 1.27, команды будут играть на картах q3tourney2, q3tourney4, ztn3tourney1, q3dm13tmp. В CS будут играть по десять раундов за каждую сторону на уровне (итого 20 раундов), а карты будут такие: de_dust, de_cbble, de_prodigy, de_nuke, de_train, de_aztec, de_vegas.

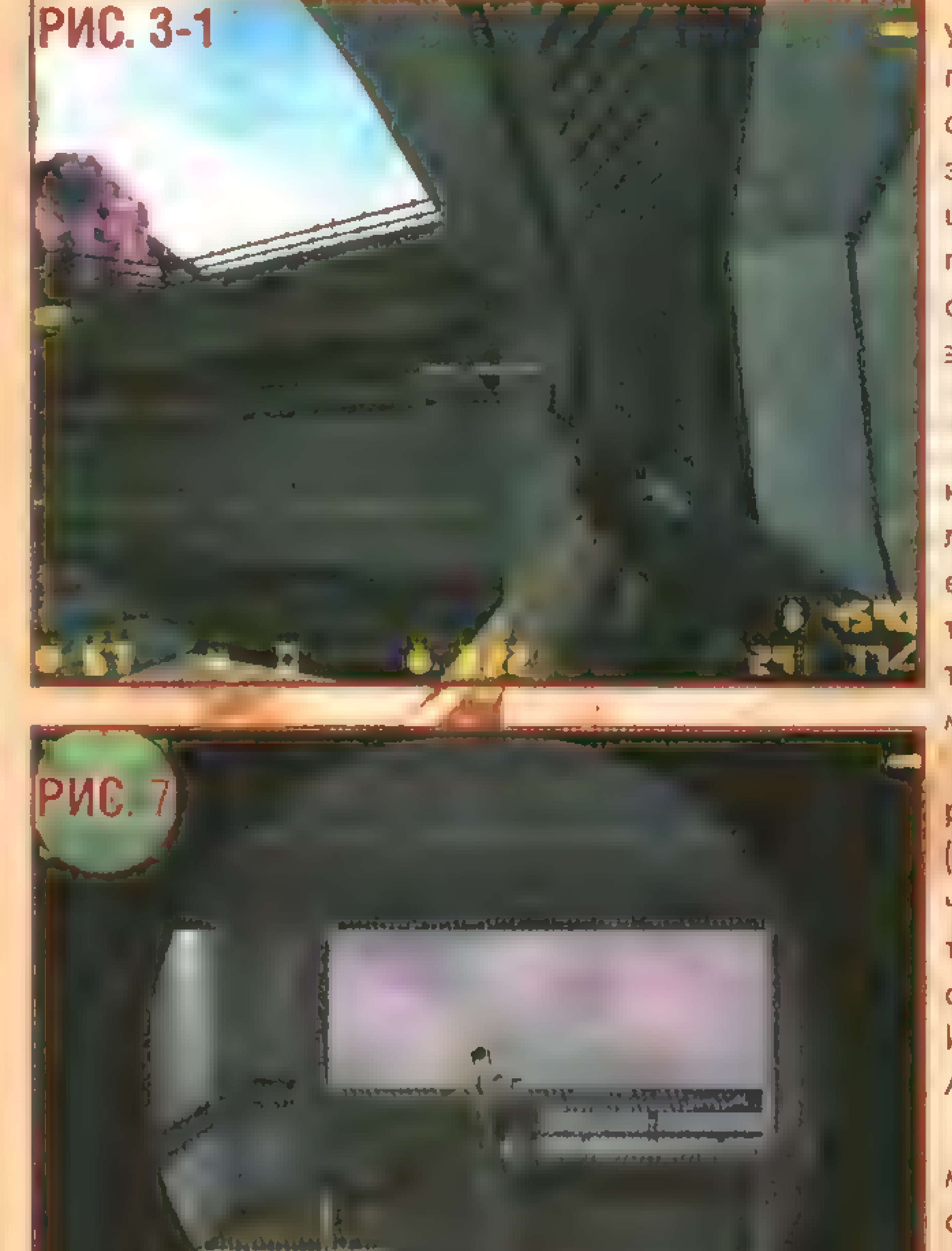


РИС. 3-1

РИС. 7

ми — увернуться от гранаты для Т будет проблематично.

5. Вооружаемся 4-6 и с крыши (**рис. 5**) запрыгиваем на выступ в скале. Прыгать надо с самого края, иначе ничего не выйдет. Для Т вы почти не заметны, что делает это трюк очень эффективным.

6. По системе вентиляции можно попасть к этой решетке (**рис. 6**) над коридором, по которому должны пройти Т. Подождите, пока парочка Т прошмыгнет мимо, и спрыгивайте им за спины. Через решетку вас не видно, и бандитам ничего не остается, как пойти на риск, ибо постоянно оглядываться — тоже небезопасно.

7. Чтобы свистнуть пару фрагов у товарища с **рис. 6**, можно расположиться тут (**рис. 7**). 4-6 или 4-4 — то, что надо для стрельбы через длинный коридор. Практика показывает, что Т не вооружаются оптикой, когда идут в этом направлении, следовательно, опасаться особо нечего.

8. Очень неприметный уголок (**рис. 8**). Но без напарника сюда не забраться. Если ваших коллег убрали с позиций **6** и **7**, у вас есть последний шанс исправить ситуацию. Выбегающий справа Т почти наверняка вас не заметит. Чтобы как можно дольше не раскрывать эту позицию, при появлении Т желательно спрыгивать вниз, оказываясь при этом у него за спиной.

Триксы для "Терроров"

Время работает на благо СТ, но, как правило, если Т особо не ломятся в бой, то ментам не достает терпения, чтобы сидеть на месте. Посему поведаю о некоторых трюках для Т, но таковых очень немного.

1. Закупаемся оружием, берем в руки нож и — бегом сюда (**рис. 9**). Если добежали раньше, чем СТ смогли заметить вас, сидите тихо. Самые любопытные СТ обязательно вылезут на разведку. И вы отважно разрядите обойму АК-47 им в спины.

2. Если СТ совсем уж прижимают, то можно занять круговую оборону прямо на точке респавна (**рис. 10,10-1**). Украсив с напарниками своими персонами позиции на высоте, вы получите превосходство над врагом. ■



РИС. 10



РИС. 10-1

КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ РОССИИ

Название клуба	Адрес	Ближайшее метро	Телефон для справок	Сайт	Компьютеры
Альфа	Санкт-Петербург, Левашовский проспект, д 12 (второй этаж)	—	235-16-16	—	Celeron 600 и PIII (всего 36 машин), 128RAM, GeForce256-GeForce2, Vortex-2, 17" мониторы
1 Гигагерц	Нижняя Красносельская, д.32	Красносельская	265-67-62	—	Celeron 400 (~40 маш.)
Матрица	г.Уфа, Гостиный двор, к 203	Гостиный двор	526925, 526827	—	PIII-733 (30 машин), 128RAM, GeForce2 GTS-32Mb, Vortex-2, 17" мониторы
Полигон-1	ул. Студенческая д.31	Студенческая	249-82-50, 249-85-20	www.poligon.ru	Celeron 466 (44 маш.), 64-128 RAM, Voodoo3 3000 16Mb, 15-17" мониторы, сеть: 100Mb
Полигон-2	ул Молодежная, д. 3	Университет	930-22-40	www.poligon.ru	Celeron 466 (55 маш.), 64 RAM, Voodoo3 3000 16Mb, 15-17" мониторы, сеть: 100Mb
Полигон-4	7-я Парковая, д. 15, стр.2	Первомайская	164-05 60	www.poligon.ru	Celeron 500 (35 машин) 64 RAM, Voodoo3 2000 16Mb, 15-17" мониторы, сеть: 100Mb
ХАМОК	Плющиха, 43/47	Смоленская, Парк культуры	248-44-01	—	Atlon 650, 128RAM, GeForce 256, мониторы 17" (13 машин) и Atlon 500, 128RAM, TNT2, мониторы 15" (30 машин)
Цитадель	Москва, Автозаводская, 6	Автозаводская	275-28-08	—	Athlon и Duron 650-750 (65 машин), 128Mb RAM, GeForce2 MX
ANUBIS	Стромынский пер., д.4/1, стр. 2	Сокольники	269-86-29	-	Celeron 300-600 (60 маш.), 64-128 RAM, TNT2, Интернет
AstaLaVista	Лаврушинский пер., 17/5, стр.2	Третьяковская	953-01-11	www.astalavista.ru	Celeron 300-582 (~40 маш.), 64 RAM, Voodoo3, Интернет 1Mb
AstaLaVista 2	Ясногорская, д.21/1	Ясенево	421-17-00	www.astalavista.ru	PIII-700-850 (~40 маш.), 64-128 RAM, Creative GeForce256 DDR и STB VooDoo3.
BattleAxe	проезд Дежнева, д. 32	Бабушкинская	186-36-50	www.battleaxe.ru	Celeron 333A, 64 RAM, Voodoo Banshee, Voodoo III
CTF Club	Черняховского, д. 15	Аэропорт	152-57-63	www.ctf-club.ru	PIII-667, 128 RAM (24 машины), Celeron 500, 64 RAM (6 машин), TNT2, 17" мониторы, сеть: 100 Mb
Delirium Tremens	Герасима Курина, д.30, стр.1	Пионерская	144-07-77, 144-64-31, 144-96-64	—	AMD K6-2 500, P-II 450 и Celeron 550 (10 машин), 64-128 RAM, Voodoo3
Deeptown	Ефремова, д 7 (в здании Интернет-кафе)	Фрунзенская	257 26-77	www.deeptown-cafe.ru	PIII 500 (40 машин), 64-128RAM, TNT2-Ultra и GeForce 256DDR, 17" мониторы
Game City	Вятская, д 27,	Савеловская	285-09-23	www.gamecity.ru	Celeron 433 (30 машин), 64 RAM, VooDoo3 3000 и TNT2
G-Force	г.Уфа, ул.Пушкина, д. 15	Советская площадь	23545		Celeron 600 и PIII (всего 36 машин), 128RAM, GeForce256-GeForce2, Vortex-2, 17" мониторы
iN-Station	Новосущевский переулок, д 6 (в здании "ДЕПО 2000", 4 этаж)	Новослободская	973-36 56, 973-49-97	http://in-station.formoza.ru	Celeron 433 (30 машин), 64 RAM, VooDoo3 3000 и TNT2
Legion	г. Армавир	ул. Комсомольская, 85	(86137) -52399	legion@itech.ru	Celeron 600 (20 машин), 128 RAM, Riva TNT 2 Pro
LOOZER	г. Магнитогорск ул.50 лет Магнитке д 51/1	--	тел. 358211 (код 3511)	в разработке (loozer@inbox.ru)	Celeron 600 (8 машин), 128 RAM, TNT2
Nirvana	Рождественка, 29	Лубянка, Китай-Город, Охотный Ряд	208-57-94	www.nirvana.ru	PII-500 (38 машин), 64 RAM, Voodoo2, 17" мониторы
OK Club	Рочдельская 11/5, стр 1	Краснопресненская, ул. 1905 года.	205 04 68	www.okclub.ru	PIII 667 (55 машин), 128 Mb, GeForce 2, 17" мониторы

Сводка пополняется за счет не только московских клубов, но и ведущих клубов крупных городов. Внимание, владельцы компьютерных клубов! Если ваш клуб в сводке не представлен, вам никто не мешает написать на адрес *operkot@igromania.ru* и проинформировать нас о вашем существовании под солнцем. Нам доставит искреннее счастье и безмерную радость опубликовать информацию о вашем, несомненно, замечательном клубе в вышеприведенной таблице! ■







НАД РУБРИКОЙ «DEATHMATCH» РАБОТАЛИ:
Святослав Торик (torick@igromania.ru),
Денис Гуров (spider@tushino.com),
Александр Лямкин (qt_lyama@mail.ru)

В связи с выходом **патча Quake 3 1.29f** начали появляться и демки на картах, вошедших в этот релиз. Парочка демок, где c58|bull3t учит дуэльной жизни c58|Polosatiy, уже лежит на ***cyberfight.ru***, а также на нашем компакте.

***

2-3 июня в Санкт-Петербурге прошел **турнир по "Серьезному Сэму"** — первый в истории чемпионат по этой неоднозначной игрушке. Инициировали это дело господа из "1С", лично **ст. о/у Гоблин** (который *oper.ru*), а также питерский клуб **m19**. Турнир был тимплейным, команды должны были на время пройти уровень "Метрополис" на сложности "Крутой". Призовой фонд впечатлил своей беспрецедентностью: 1.000 долларов команде, занявшей первое место, 500 — второй и 250 — третьей. Все денежки забрали питерские команды: WK, SOBR и PK1 соответственно. Надеюсь, это не последний турнир по столь Серьезной игре

***

Летний турнир CPL следующего года, по словам Энджела Муноза, будет посвящен исключительно тимплейным играм. И, в частности, **Counter-Strike**. Призовой фонд турнира по этой мегапопулярной игре составит 150.000 долларов. Энджел утверждает, что он и сам предпочитает дуэли, но цифры (250 000 игроков ежедневно играет по Интернету в Counter-Strike; 700.000 людей хотя бы раз играли в CS по Интернету) доказывают, что флаг крепко держит C-S. Выкидывайте "шафты" и "бумстики", смазывайте "Кольты" и "Калаши", господа.

***

10 июня в Питере прошел Третий **RCL UT Championship**. Итоги:

1 место — c4-s1d ($200)
2 место — c58|Dev1l ($100)
3 место — Dookie ($70)
4 место — c58|Fess ($50)
5-6 места — 34s.Askold и [HR]-Joker ($40)



Quake 3: Annihilation (скорее всего)
Unreal Tournament: Vampire, LMS CTF, Smashdroids
Counter-Strike: дублирование материала про тактику на картах со скриншотами
Клубные новости: как обычно, демки!

Иван Иванович
ivan@obninsk.com

Железные новости

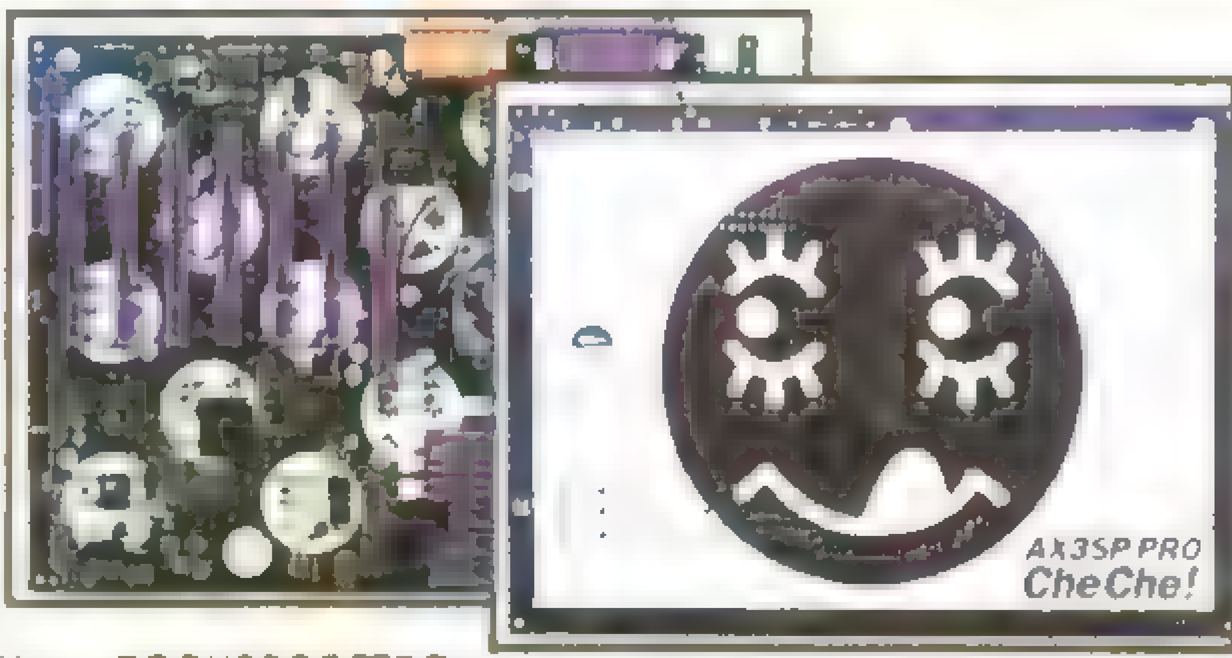
GPRS + GSM = WAP + Internet

Все счастливые клиенты сотовой сети "БиЛайн" отныне и до самого сентября могут абсолютно бесплатно лазить в Интернет посредством сети GPRS. Для тех, кто не в курсе, поясню, что GPRS (General Packet Radio Services) — это новейшая система пакетной передачи данных в стандарте GSM. Основной недостаток традиционных сетей GMS — это нефункционально низкая скорость передачи данных (максимум 9,6 Кбит/с). Поэтому светлые головы поломали немножко эти самые свои рабочие инструменты и придумали новый стандарт, позволяющий увеличить пропускную способность до 171,2 Кбит/с. Если не вдаваться в технические дебри, то такая скорость достигается за счет одновременного использования нескольких каналов передачи данных, причем один канал может работать на максимальной скорости 13,4 Кбит/с. Помимо обычных сотово-телефонных звонков, через такие сети можно лазить в Интернет с обычного или карманного ПК — вопрос лишь в наличии специальной интерфейсной платы (типа GPRS-модем). В качестве такого модема может выступать сотовый телефон со встроенной поддержкой GPRS и какого-нибудь внешнего интерфейса (инфракрасный порт, например).

Компания "Вымпелком" (ака "БиЛайн") в целях популяризации нового стандарта проводит очень грамотную, с точки зрения нашего дикого рынка, рекламную компанию. От момента фиксации данной новости в ваших нейронных цепочках и до месяца сентября сего года действуют следующие правила: абонентская плата — ноль, гарантийный взнос — ноль, подключение — ноль, трафик — антиноль, то есть неограниченный. Считаю свои долгом предупредить читателей об опасности — бесплатный, беспроводной и ультрамобильный (с) Интернет вызывает у пользователей практически стопроцентную наркотическую зависимость!

Арт от AOPEN

Разноцветными мышками, мониторами, клавиатурами на сегодняшний день никого уже не удивишь. Опечаленные таким положением дел японцы решили еще разок пораскинуть своими извращенными азиатскими мозгами и все-таки в очередной раз "удивить всех"... разноцветной материнской платой! Да-да, то, что вы видите на рисунке, не брак



производства и не творение концепт-арта, а вполне работоспособная модификация материнской платы AOPEN AX3SP PRO (Socket370/i815EP). Если, конечно, можно назвать "модификацией" раскрашивание всех слотов в пурпурный цвет и художественное исполнение нескольких смайликов на просторах печатной платы. Называется эта "удивлялка" точно так же, как и ее серьезный прототип, только с добавлением в конце загадочной приставки "CHE-CHE". Таким образом, полное Ф.И.О. звучит как "AX3SP-PRO «CHE CHE»". Как человек, не искушенный в японском языке, я навскидку перевел "che-che" как злорадное самурайское "хе-хе"...

К сожалению (или к счастью?), эта плата предназначена для продаж исключительно на территории Японии, и украсить ею свой материнский блок нам с вами не удастся. Жаль, а то после очередного апгрейда можно было бы вставить ее в рамку и поместить в гостиной на стенку. Красота была бы японская...

Даешь минирование КПК!

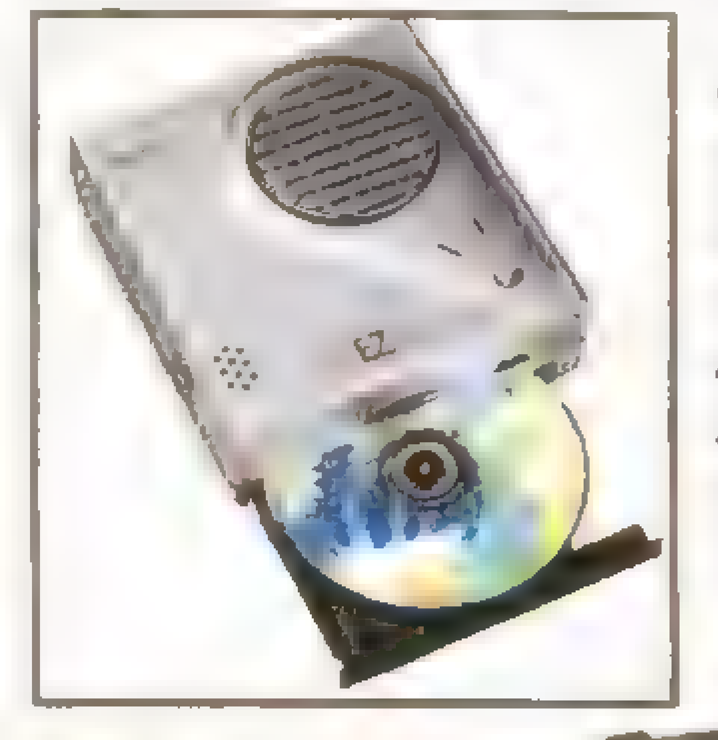
Если вы являетесь счастливым владельцем КПК, то вам, скорее всего, знакомы следующие симптомы: *"периодическая пальпация кармана с КПК"*, *"вращательные движения глазными яблоками с целью рентгеновского выявления злоумышленников"*, *"сердечная недостаточность и аритмия при пальпации КПК чужими загребущими лапами"*. Одна только мысль о возможности утери или кражи любимого и венозной кровью заработанного устройства приводит собственников КПК в состояние парализующего ужаса. Но, как говорится, от глупости до сверхглупости один шаг, и предотвратить этот шаг — ваша первейшая задача. Нельзя забывать о том, что помимо цветного экрана, флэш-памяти и именного стилуса, в вашем компьютере могут находиться весьма ценные данные, стоимость и важность которых могут превышать в десятки раз стоимость самого устройства. В руки потенциального врага может попасть уникальная информация о телефоне(ах) любовниц(ы), секретный список приглашенных на завтрашнюю пья... э-э-э... вечеринку и в качестве довеска — какой-нибудь дурацкий маркетинговый план развития корпорации на следующий год...

Такие невеселые, но в чем-то мудрые соображения рано или поздно приводят к пониманию всей слабости и смехотворности стандартных, как правило, встроенных в ОС КПК алгоритмов защиты информации. Компании Asynchrony и Handango Software заключили партнерское соглашение, в результате которого на свет должно появиться ПО защиты с 128-битной системой шифрования данных и возможностью уничтожения всей имеющейся на КПК информации в случае попытки несанкционированного доступа. Разработки будут вестись на основе уже существующего пакета PDABomb, предназначенного для КПК Palm и предотвращающего неавторизированный доступ к базам данных, хранящимся в КПК.

После установки этого замечательного во всех отношениях и бесспорно полезного софта вам останется уяснить одну-единственную, финальную мысль: "сапер и вводящий пароль ошибаются один раз". Как правило, основным и самым вероятным хакером такого рода систем безопасности является сам владелец...

Системный блок в кармане

Хорошо известная на российском рынке фирма *"Белый Ветер"* выпустила миниатюрный компьютер формата "Pocket PC" (не путать с ОС "MS PocketPC") под лаконичным названием Rover Book S. Речь идет не об очередном, построенном на Windows CE или Palm OS КПК, а о самом настоящем компьютере, в полном смысле этого гордого слова. В коробочку размером 157x146x45 мм и весом 950 г наши Кулибины умудрились упрятать процессор Intel Celeron 766 МГц (в будущем планируется Pentium III 8666-1000 МГц). К процессору прилагается 128-256 Кб кэш-памяти и 128-256 Мб ОЗУ, а также CD-ROM или DVD-ROM и внешний модуль для дискет в 3,5 дюйма. Rover Book S имеет полный набор



средств для связи с внешним миром, сюда входят: встроенный LAN адаптер 10/100 мегабит, модем 56k и инфракрасный порт.

Как вы уже могли заметить по картинке, этот компьютер, в отличие от "классических" в нашем понимании "карманных компьютеров", не имеет встроенного дисплея, т.е. поработать с ним в метро по пути на работу, увы, не получится. Rover Book S хоть и зовется Pocket PC (т.е. "карманный ПК"), тем не менее является устройством стационарным, использующим в качестве внешнего устройства отображения бытовой телевизор или обыкновенный монитор.

По сути дела, приобретая такое устройство, мы получаем в свое распоряжение полностью готовый системный блок размером с кошелек и возможностью использования в качестве портативного DVD плеера. Цена на базовый комплект с CD и процессором Celeron 766 МГц составляет $794, модель с Pentium III 866 и DVD-ROM оценивается в $995.

Вирус-компактус

А теперь новость, которая дает еще один повод порадоваться тому, что мы с вами, уважаемые мои, живем в России, а не в каком-нибудь там отсталом и политически скучном Белизе. Не спешите обвинять меня в национализме, конкретно против Белиза и его, уверен, счастливых обитателей я лично ничего не имею. Просто там у них обнаружили грибок, способный пожирать компакт-диски.

Зловещая история началась с того, что некий доктор ***Виктор Карденес***, один из ведущих испанских ученых, получил странные известия от своих друзей, живущих в этом самом Белизе. Из сбивчивых и с трудом переводимых показаний этих самых "друзей" можно было понять следующее: "в белизийском (трудно переводимо) влажном и склизком климате CD-диски быстро перестают работать и обесцвечиваются. SOS! Караул! Рятуйте, люды!" Проведя исследования, ученый обнаружил грибок, внедряющийся в компакт-диск с торца и поедающий алюминиевый слой и поликарбонатные смолы, из которых, собственно, и состоит информационная поверхность диска. По словам самого знаменитого биолога, «грибок полностью уничтожает алюминий, не оставляя после себя ничего».

Этот микроорганизм никогда ранее не был исследован, однако ученые полагают, что он — один из представителей класса "geotrichum", вероятно, мутировавший по какой-то пока неизвестной причине. К сожалению, изучить вирус в лабораторных условиях не удалось, так как при попытке переноса в более прохладный климат он погиб. Скорее всего, отважным ученым придется выезжать в командировку и исследовать коварный грибок прямо на месте.

С одной стороны, нам, российским пользователям, боятся особо нечего. И Белиз далеко, и морозы у нас такие, что моржи дохнут, не то что грибки тропические. Но вот с другой стороны — ситуация явно выходит из-под контроля... Если в экологически благополучном Белизе мутируют грибки, то что же и до какого состояния способно мутировать на нашей, удобренной чернобыльской радиацией и химическим навозом земле? Боюсь, наши грибки-мутанты одними дисками не ограничатся, а запросто могут схарчить самих пользователей ПК...

Компьютер для спецназа

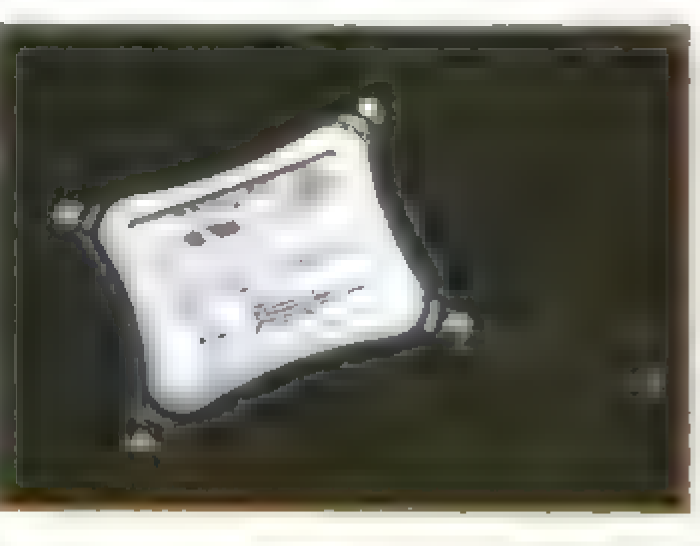


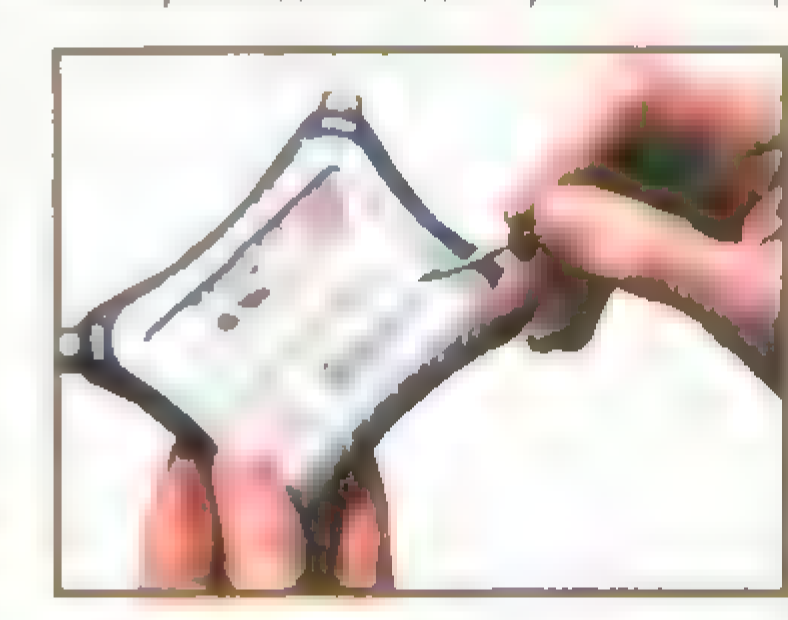
Новость из разряда общепознавательных. Все мы привыкли к тому, что КПК — это устройства довольно-таки нежные и хрупкие, требующие к себе особенного, нежного и трепетного отношения. Однако нельзя забывать, что информатизация проникла сейчас даже в такие, я бы сказал, экстремальные области, как армия, службы безопасности, строительство, транспорт и пр. И вот теперь некоторые компании занимаются тем, что приспосабливают стандартные модели переносных ПК к работе в экстремальных условиях. Одна из таких фирм под названием "Родник Софт" анонсировала недавно новый портативный компьютер Getac CA-25. Этот планшетный компьютер с сенсорным TFT экраном диагональю 10.4», процессором Celeron 500 МГц, жестким диском на 10 Гб и 64 Мб памяти. Для выхода в сеть и связи с другими компьютерами имеется встроенный 56k модем. Для подключения внешних устройств предусмотрены USB, инфракрасный и RS232 порты.

Рабочий диапазон температур CA-25 варьируется от 0 до 50 градусов по Цельсию. При этом имеется опциональная возможность «доводки» изделия, позволяющая исправно функционировать при -20 градусах. Допустимая влажность воздуха — 95% ,о ударо— и вибростойкость соответствует самым жестким стандартом в этой области (проверенно бампером от "КАМАЗа").

Будущее за гибридами?

В семействе карманных компьютеров со встроенными функциями сотовой связи прибавление (см. фото). Этот экземпляр, привлекающий своим необычным дизайном, выпущен компанией POGO Tech (Англия). В симпатичном гладком корпусе упрятано 32 Мб флэш-памяти, чувствительный к нажатию экран, GSM модем на 9,6kbps, встроенный MP3 проигрыватель, WAP и браузер с поддержкой HTML и Flash. Производители позиционируют устройство как *"PDA для беспроводного доступа в Интернет"*.



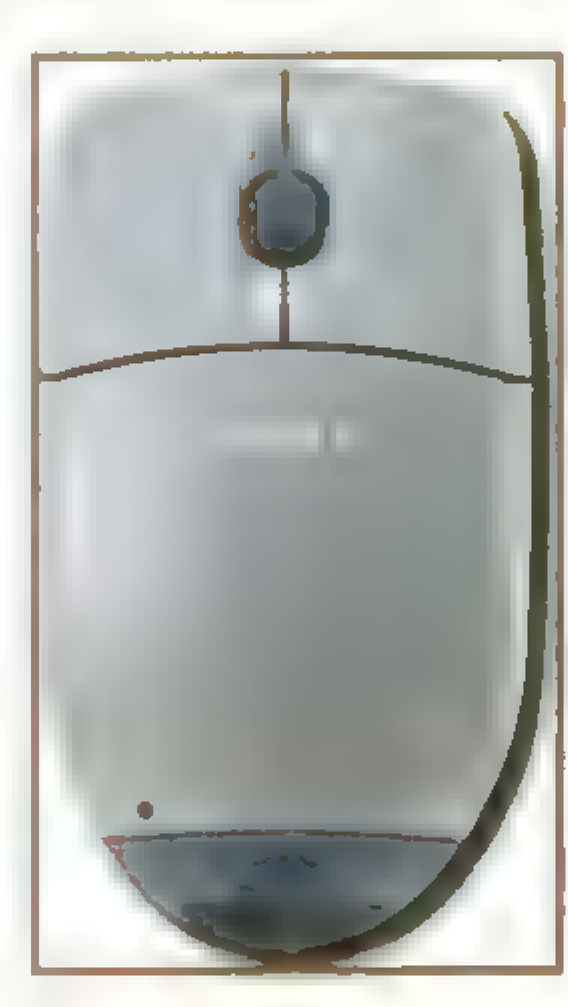


Некоторые сомнения в вышесказанном вызывают скоростные характеристики модема, однако разработчики утверждают, что в устройстве применена новая ноу-хау технология сжатия web-страниц, волшебным образом превращающая чахлые 9,6kbps в солидные 56k (поверим на слово)...

Выпуск этого высокотехнологичного чуда планируется на конец 2001 года. Никаких подробностей о вероятной цене пока не сообщается.

Мышка — адаптер

Компания Sony приступила к производству гибридных манипуляторов типа "мышь" со встроенным адаптером для чтения карт флэш-памяти. Это оптическая мышка с USB интерфейсом и разъемом для карточек **MemoryStick** ("палочка памяти" — рус., собственная разработка Sony). Заявленная скорость передачи — 3 Мб/сек.



Выпуск этого устройства знаменует начало новой маркетинговой компании, цель которой — популяризовать стандарт памяти MemoryStick среди недоумевающих покупательских масс. Очевидно, специалисты компании видят причину низкой популярности этого типа памяти именно в отсутствии достаточного количества недорогих считывающих устройств. Оспаривать их правоту не буду, однако отмечу, что даже при наличии дармового адаптера я лично покупать карточки MemoryStick не намерен. И дело тут не в принципиальности и личной вредности, просто 32 Мб "палка памяти" стоимостью в 100$ кажется мне абсолютно неэффективным вложением денег. За ту же сумму, к примеру, можно приобрести 128 Мб памяти типа CompactFlash от производителя Feiya или целый год наслаждаться НТВ+... ■


Дядя Федор
fedor@igromania.ru

Жидкокристаллические экраны — технология, бредущая в массы

Прогресс, как я уже неоднократно упоминал, настырно идет вперед. Как танк, под чьи гусеницы безропотно ложатся устаревшие технологии и не прижившиеся идеи. Направление движения — строго вперед, к ожидающим очередного технологического чуда массам. Сегодня на повестке дня чудо под названием "Жидкокристаллический, или плоский, или TFT, или LCD (liquid crystal display) экран".

Краткий Васистдас (Was ist das? — нем.)

Для начала немного теории. Жидкий кристалл (liquid crystal) — это вещество, обладающее свойствами как жидкости (текучесть), так и твердого кристалла (например, зависимость свойств среды от направления). ЖК-экран состоит из ЖК-элементов, каждый из которых, в свою очередь, состоит из нематических кристаллов, электродов и поляризаторов. В отсутствие электрического поля свет беспрепятственно проходит через ЖК-элемент. Как только к электродам приложено напряжение, в кристалле происходят молекулярные изменения и поляризаторы перестают пропускать свет.

ЖК-элементы расположены в виде матрицы. Существует два способа подачи электрического тока на каждый отдельно взятый элемент матрицы. Первый, называемый также "пассивной матрицей" (обозначаются аббревиатурой STN), — когда выбранная точка активизируется подачей напряжения на соответствующие прозрачные проводники-электроды выбранной строки и столбца. У этого способа существует один весьма существенный минус: электрическое поле в проводниках воздействует не только на конкретный ЖК-элемент, но и на все остальные элементы матрицы, находящиеся на пути распространения тока. Этого минуса лишены так называемые "активные матрицы", в которых каждой точкой изображения управляет свой собственный электронный переключатель. За счет такой оригинальной конструкции четкость и контрастность картинки, получаемой на активной матрице, значительно лучше изображения, генерируемого пассивной матрицей. Как правило, активные матрицы собираются из тонкопленочных полевых транзисторов (в качестве подложки электронных переключателей), отсюда термин TFT — Thin Film Transistor.

В настоящее время получила широкое распространение компромиссная технология DSTN (Dual Scan), при которой одновременно обновляются две строки матрицы. Это позволяет достичь хорошей контрастности изображения при небольшой себестоимости производственного процесса.

Жидкий пиксель

Немного подробнее стоит остановиться на внутреннем устройстве пикселя. Пытливый читатель уже, наверное, заметил одно очень важное упущение, сделанное в предыдущей главе. Суть в том, что, пропуская или не пропуская свет через ЖК-элемент, мы можем получить только два цвета — белый (прозрачный) и черный (непрозрачный). Хороший пример — экран обычных электронных часов. Для полноценного же дисплея, компьютерно-

Разумный компьютер за разумные деньги

Есть вещи, чья ценность измеряется веками. Есть рубрики, чей смысл не меняется в течение целого месяца. Такова, к примеру, рубрика ***«Разумный компьютер за разумные деньги»***. Мы тщательно изучили прайс-листы московских компаний и пришли к выводу, что комплектации, описанные нами в предыдущем номере «Игромании», своей актуальности не утеряли. Цены на основные комплектующие остались на прежних позициях, а индустрия компьютерных технологий не удосужилась приподнести нам ни одного достойного занесения в аналы «Разумного Компьютера» сюрприза. Поэтому мы решили не третировать читателей повторными публикациями, констатируя простой и вполне очевидный, на наш взгляд, факт: *«См. предыдущий номер»*. А чтобы как-то приободрить читателей, растроенных фактом отсутствия рубрики, мы решили построится и зачитать следующую клятву: «Мы, авторы «Железного Цеха», перед лицом Главвреда клянемся! Холить и лелеять рубрику «Разумный компьютер за разумные деньги». Уважать мнение и пожелания наших читателей! Честно и объективно отражать все изменения компьютерного рынка! Аминь. Аллилуя. Алах Акбар. Хари Кришна. Вива Игромания!»

Картинка в естественном для TFT панели разрешении 800x600

Рисунок 1. Масштабирование с коэффициентом 2

Рисунок 2. Дефект возникающий при масштабировании

Рисунок 3. Алгоритм сглаживающий дефекты масштабирования



го, жизненно необходим цвет, который достигается посредством использования так называемых "цветовых фильтров". Их задача — выделять из источника белого света три основных цветовых компоненты: красную, зеленую и синюю (RGB — red, green, blue). Комбинацией этих компонент можно получить любой требуемый цвет. Три последовательно расположенных в ЖК-ячейке фильтра формируют цветной пиксель.

Существует альтернативный и более сложный метод. Используется свойство ЖК-кристалла менять, в зависимости от величины напряжения, угол поляризации. Таким образом, можно поглощать световые волны заданной длины (разная длина — розный цвет). Трудность реализации заключается в необходимости точно и быстро менять напряжение тока. Этот метод значительно более эффективнее вышеприведенного, однако требует дополнительных затрат при производстве, что в конечном итоге сказывается на розничной стоимости панелей. Выбор способа цветовой реализации варьируется в зависимости от предпочтений конкретного производителя.

В силу конструктивных особенностей у TFT экранов существует несколько существенных проблем, одна из которых — изменение разрешения экрана. Как вы, надеюсь, уже поняли из предыдущих абзацев, в ЖК-панели каждый ЖК-элемент отвечает за один конкретный пиксель. То есть, если матрица состоит из 1024 на 768 элементов, то и разрешение поддерживаемой панелью будет одно-единственное — 1024 на 768 точек. Поэтому, если вам захочется поиграть в "Квейк" в разрешении 800 на 600, то придется покупать еще один монитор. Шучу. Придется прочитать следующие абзацы.

В чем задача? В том, чтобы LCD экран мог быстро и эффективно масштабировать картинку, приводя ее размеры к нужному пользователю разрешению. Напомню, что выполнять эту процедуру надо в режиме реального времени и желательно без потери качества.

В случае с обычным CRT монитором (cathode ray tube — электронно-лучевая трубка, ЭЛТ) масштабирование изображения происходит посредством изменения отклоняющего луч напряжения. В случае же с активной матрицей, где необходимо контролировать каждый пиксель, для масштабирования необходима сложная микропроцессорная логика. Если коэффициент масштабирования — целое число (например, разрешение 800x600 увеличивается в 2 раза до 1600x1200), то проблема решается просто: высота и ширина каждого пикселя увеличивается в два раза (см. рисунок 1). Если же коэффициент — дробь, как в случае с увеличением 800x600 до 1024x768 (в 1,28 раза), то тут уже необходим более сложный алгоритм, определяющий необходимость масштабирования каждого отдельного пикселя. В случае со стандартным математическим алгоритмом могут возникать неприятные эффекты, вариант которых представлен на рисунке 2. Чтобы преодолеть эту проблему, можно использовать так называемый эффект "сглаживания", когда яркость ЖК-элементов, чьи координаты нельзя определить точно, искусственно понижается (см. рисунок 3).

Хочу все знать

При выборе определенной модели TFT монитора потенциальному покупателю просто необходимо ознакомиться с рядом параметров, определяющих качество и стоимость будущего приобретения. Список характеристик, приведенных ниже, призван значительно облегчить вам эту задачу.

Видимая диагональ

У обычных ЭЛТ мониторов диагональ видимой области экранного пространства меньше заявленной производителями диагонали экрана (на 1 дюйм, реже на 1,2 дюйма). Обычно в документации к монитору указывается характеристика "Viewable Size" ("Видимый размер" — рус.), определяющая действительное доступное для отображения пространство. В TFT мониторах такого термина не существует, все экранное пространство является "видимым" (если вы внимательно читали предыдущие абзацы, то поймете, почему). Поэтому жидкокристаллическая панель с диагональю 15,1 дюйма имеет точно такую же "Viewable Size", как и 17-дюймовый ЭЛТ монитор.

Угол обзора

Наилучшее качество изображения на TFT мониторе получается в случае, когда оператор сидит прямо перед ним. Если смотреть на изображение со стороны, то его качество значительно ухудшается, исчезает контрастность,

Выхожу я на панель...

Термин "плоский дисплей" не ограничивается одной лишь TFT технологией. В настоящее время производятся и реально используются экраны, сделанные по газопламенной и электролюминесцентной технологии (последние, правда, в розничной продаже не встречаются). Газопламенные дисплеи в основном используются для проведения разного рода презентаций, требующих большого экранного пространства и неприхотливости при монтаже и транспортировке. К недостаткам этого типа панелей можно отнести неэкономное потребление электроэнергии; стандартно используемое напряжение составляет 200 В. Также, по отзывам специалистов, срок службы газопламенных экранов недолог, а розничная цена (это уже по моим собственным наблюдениям) может вызвать временное онемение даже у обеспеченных пользователей.

Электролюминесцентные дисплеи (LED) являются очень качественным и очень дорогим решением, использующимся в основном в военной технике. В магазинах и прайс-листах московских фирм искать панели этого типа не стоит (разве только из-под офицерской полы на Тушинском радиорынке). Как правило, эти экраны делаются одноцветными с преобладающим желтым оттенком (китайцы их, что ли, собирают?).

Таблица №01

	TFT	ЭЛТ
Яркость	Супер. 170 — 250 кандел/м^2	Средне. 80 — 120 кандел/м^2
Контрастность	Средне. 200:1 — 400:1	Супер 350:1 — 700:1
Угол обзора	Средне. 45 — 170 градусов	Супер. 150 и более градусов
Сходимость	Супер. Отсутствует как таковая	Средне. От 0,20 до 0,30 мм
Фокусировка	Супер. Просто супер	От удовлетворительной до очень хорошей (зависит от модели)
Геометрические искажения	Супер. Отсутствуют	Средне. Имеются в большинстве моделей
Ошибки пикселей	Плохо. В среднем до 8 шт.	Супер. Отсутствуют
Тип сигнала	Супер. Аналоговый или цифровой	Средне. Подавляющее большинство моделей использует аналоговый
Масштабирование в разных разрешениях	Плохо. Отсутствует или реализуется посредством сложных алгоритмов	Супер. На аппаратном уровне
Гамма-коррекция	Средне или удовлетворительно	Супер. В дорогих моделях можно достичь фотореалистичного изображения
Цветопередача	Средне	Супер
Мерцание	Супер. Отсутствует в силу конструктивных особенностей	Средне. При частотах выше 85 Гц практически незаметно
Время отклика	Плохо. 20 — 30 миллисекунд	Супер. Не имеет никакого значения в силу конструктивных особенностей
Энергопотребление	Супер. 24 — 40 Ватт	Плохо. 60 — 150 Ватт
Вес, размеры	Супер. Легко и тонко	Очень плохо. Можно надорваться, занимает много места

искажаются цвета. Такой эффект обусловлен тем, что свет, проходя через подложку и ЖК-кристаллы, приобретает вертикальное направление, перпендикулярное плоскости панели.

Если для экранов банкоматов такая скрытность вполне приемлема (чтобы хакер код не подсмотрел), то для повседневного бытового использования необходим угол обзора как минимум в 90 градусов. Максимальный угол обзора ЖК-матрицы определяется как угол, при котором контрастность изображения падает в десять раз по отношению к стандартной.

У пассивной матрицы угол обзора очень маленький — порядка 10-15 градусов; у активной матрицы немного больше, по умолчанию порядка 45 градусов, однако с помощью современных технологий эту цифру вполне реально можно увеличить до 160 градусов и более. На настоящий момент лидируют три технологии искусственного увеличения угла обзора — IPS (in-plane switching), MVA (multi domain vertical alignment) и TN+film (twisted nematic and retardation film). Если вы хотите обзавестись действительно качественным и удобным экраном, то перед покупкой тщательно изучите его характеристики на предмет наличия вышеприведенных терминов.

Контрастность

В терминах TFT технологии под "контрастностью" понимают отношение максимального значения яркости (см. далее) к минимальному. Чем больше отличаются друг от друга эти цифры — тем лучше. К примеру, у обычного ЭЛТ монитора значение контрастности составляет примерно 500 к 1. Другими словами, получить черную картинку на ЭЛТ никакой сложности не представляет. С TFT все немного сложнее, так как менять яркость задней подсветки для одного конкретного ЖК-элемента нельзя. Чтобы получить абсолютно черную точку, нужно, чтобы ЖК-элемент блокировал световые волны абсолютно и безоговорочно. К сожалению, на практике это трудно выполнимо. На сегодняшний день уже существуют патенты и технологии, которые в скором будущем, возможно, позволят решить эту задачу. Для нормального восприятия картинки человеческим глазом необходимо, чтобы отношение максимальной и минимальной яркости составляло примерно 250:1.

Яркость

Максимальная яркость ЖК-панели определяется свойствами флюоресцентных элементов, являющихся основой задней подсветки. Подсветка заводской TFT панели может без особого труда обеспечить яркость в 200-250 кандел на квадратный метр. Теоретически это не предел, однако увеличивать яркость больше указанных значений следует только в случае, если вы ставите своей целью ослепить пользователя (в одном идиотском кинофильме про хакеров эта идея была реализована в виде компьютерного вируса).

Яркость обычной жидкокристаллической панели составляет 100-120 кандел/м^2. Производство панелей с более высоким показателем яркости возможно, однако при этом значительно повысится энергопотребление и электромагнитное излучение, а также сократится срок эксплуатации экрана.

Ошибки пикселей

В процессе производства ЖК-панели существует определенный (и, по проверенным сведениям, довольно-таки большой) процент брака, тем или иными путями попадающего в розничную продажу. Проблема заключается в неисправности одного или даже целой группы ЖК-элементов. Дефект можно определить визуально, при близком осмотре работающего TFT экрана. Если заметите дрожащие или откровенно яркие пиксели с одним, неизменяющимся цветом, то можете быть уверены — это брак. Настоятельно рекомендую перед приобретением ЖК-монитора подключить его к компьютеру и проверить на предмет описанных дефектов. Единственный способ устранить «ошибки пикселей» — это заменить панель на новую. Крайне не рекомендуется прикасаться к экрану руками или другими посторонними предметами —

даже если изначально на нем никаких дефектов не было, то со временем они обязательно появятся.

Время отклика

Ранние модели TFT мониторов испытывали серьезные проблемы при отображении анимационных и видеороликов. Кадры накладывались друг на друга, искажая картинку и раздражая пользователя неожиданным (в некоторых клипах такая фишка очень даже приветствуется) эффектом «текущей плазмы». Проблема заключается в большом времени отклика ЖК-элементов — то есть во времени, необходимом для изменения цвета каждого конкретного элемента. В современных системах время отклика составляет порядка 20-30 миллисекунд. Для сравнения: стандартный видеоролик показывается с частотой 25 кадров в секунду, то есть на воспроизведение одного кадра отводится 40 миллисекунд. Если время отклика составляет, скажем, 45-50 миллисекунд, то при проигрывании видео, содержащего «быстрые последовательности», например, вид из иллюминатора реактивного самолета (летящего, разумеется), то с большой вероятностью картинка получится смазанной.

Цветопередача

Приобретая качественный и дорогостоящий TFT монитор, покупателю не стоит забывать о том, что большинство современных видеоадаптеров оборудовано VGA коннектором, изначально предназначенным для использования с аналоговыми ЭЛТ экранами. В случае подключения цифрового ЖК экрана к такому коннектору возникает насущная необходимость в преобразовании сигнала в цифровую форму.

Любое аналого-цифровое преобразование происходит с заданным диапазоном точности (то есть с потерей качества), что в итоге может привести к неправильной цветопередаче. Кроме этого на АЦП (аналогово-цифровой преобразователь) налагаются строгие требования по скорости и разрядности производимых вычислений (и немногие АЦП этим требованиям соответствуют). Большинство производителей почему-то предпочитают экономить на схемах преобразования и используют недорогие 18-битные микросхемы, способные передавать только 262.144 цветов («псевдо RGB»). Если вам необходимо работать с палитрой True Color, состоящей из 16 миллионов цветов, то предпочтительным выбором для вас, скорее всего, станет модель, использующая 32-битный АЦП. Кроме этого, с недавнего времени производители видеоплат стали комплектовать их специальным цифровым DVI выходом. Стоимость недорогой DVI платы не превышает 50$, что по сравнению со стоимостью TFT монитора, право же, сущие пустяки.

Преимущества и недостатки

Предполагая, что читатель в той или иной степени знаком с основными характеристиками ЭЛТ мониторов, попробуем выжать сухой остаток и обзорно перечислить основные преимущества и недостатки TFT технологии.

TFT обеспечивает практически идеальную фокусировку, контролируя каждый пиксель результирующего изображения. TFT в силу своих конструктивных особенностей не создает традиционных для ЭЛТ проблем, связанных с геометрическими искажениями и сходимостью луча (нет луча — нет проблемы). TFT не мигает, так как не использует электронный луч для последовательного сканирования каждой линии экрана. Для перемещения луча из правого нижнего угла в левый верхний ЭЛТ монитору необходимо некоторое время («гашение»), что визуально также приводит к мерцанию изображения. У TFT такой проблемы нет, так как ЖК-элементы никогда не выключаются полностью, они просто изменяют свою яркость

Таблица №01 аккумулирует все фактические сведения, приведенные в статье.

И еще. Чтобы раз и навсегда снять вопросы типа «Так какой же монитор, в конце концов, следует покупать?», я решил сделать маленькую, но очень полезную табличку, описывающую оптимальный, на мой взгляд, TFT монитор. Смотрите Таблицу №02.

Куда идем мыс Пятачком?

Словосочетание «бредущая технология», использованное мною в заголовке статьи, не случайно. Именно «бредущая», а не «идущая», не «бегущая» и уж тем более не «скачущая». Сформулировать процесс популяризации TFT технологии другим термином, на мой взгляд, было бы сложно.

Таблица №02

Диагональ	15,1 дюйма
Яркость	не менее 200 кандел/м^2
Контрастность	не менее 300:1
Ошибки пикселей	или отсутствуют, или не более 5
Угол обзора	не менее 140 градусов
Кол-во цветов	16,7 миллиона
Внешний вид	Хотите испортить интерьер за такие деньги?
Цена	1000$

Технология производства жидкокристаллических экранов существует довольно давно. По всем правилам технического прогресса, TFT экраны давно уже должны были если не полностью, то хотя бы частично потеснить традиционные ЭЛТ. Однако этого не происходит. TFT все еще остаются экзотикой, не используемой широко ни в профессиональной, ни в бытовой сфере.

Последнее время в новостях разных СМИ частенько можно встретить выдержки из «результатов революционных маркетинговых исследований», проводимых то одним, то другим «карманным» маркетинговым агентством. Причины и обоснования приводятся разные, но вывод, как правило, делается один: «Скоро рынок мониторов полностью будет принадлежать TFT». Признаюсь сразу, экономика и статистика — это те самые две стихии, в которых я ни черта не разбираюсь. Поэтому говорить о правильности и ценности чужих мнений не возьмусь. Просто выскажу свое собственное, глубоко непрофессиональное и, подозреваю, абсолютно антимаркетинговое мнение. Смысл его в следующем: производством как TFT, так и ЭЛТ мониторов занимаются одни и те же компании. Они определяют спрос, формируют предложение и с помощью тех или иных рычагов регулируют розничные цены. Теперь представьте себе следующую ситуацию: цены на TFT панели резко (скажем, в течение месяца) опускаются до планки в 300-400$, столько сейчас стоит хороший ЭЛТ монитор. Думаю, первым же результатом такого демпинга будет падение спроса на ЭЛТ. Слово «крах» в данном случае подходит больше. Представляете? Отлично продающиеся ЭЛТ модели, налаженный конвейер, дилерская сеть, забитые склады — и все это уже никому не нужно. Потери индустрии были бы, мягко говоря, чудовищны. Кроме того, перед производителями встал бы законный вопрос: «Как удовлетворить возросший спрос на ЖК панели? Где нам их взять в таком количестве?» Именно поэтому пришествие TFT технологии если и произойдет, то не скоро, не спеша и постепенно. Никак не через «полгода» или «в течение следующего квартала», как пророчат нам некоторые нетерпеливые маркетинговые агентства.

На данный момент ведутся активные разработки в области улучшения и удешевления TFT технологии. В будущем их внедрение и активное использование, несомненно, приведет к значительному увеличению спроса. Когда-нибудь этот спрос достигнет определенного предела, при котором производителям выгодно будет понижать цены и вкладывать деньги в производство. И тогда, быть может, настанет светлый день. День, когда я поставлю на свой стол новенький, красивый и очень плоский TFT экран... ■

Дядя Федор
fedor@igromania.ru



ДИСКОТЕКА В КАРМАНЕ...

CREATIVE D.A.P. JUKEBOX

Creative D.A.P. Jukebox — это портативное устройство для воспроизведения MP3, WAV и WMA файлов, использующее в качестве носителя встроенный шестигигабайтный жесткий диск. С точки зрения специалиста — это маленький, узкоспециализированный компьютер со своим ОЗУ (антишоковый кэш и фирменная прошивка), ПЗУ (2.5" жесткий диск), собственной ОС реального времени и портами ввода/вывода (два стереовыхода и линейный вход). Ближайшим родственником Jukebox является обычный ноутбук со звуковой платой, который спокойно можно взять с собой в дорогу, предварительно забив его музыкальными файлами. Разница в цене и размере — D.A.P. (Digital Audio Player) стоит порядка 300 долларов и по размерам сравним с обычным CD-плеером (вес — 400 г).

Первое впечатление

Выглядит Jukebox очень стильно — обтекаемый светло-синий корпус с аккуратными овальными кнопочками. По форме напоминает CD-плеер — случившиеся поблизости (как водится, абсолютно случайно) коллеги-журналисты по очереди предлагали впихнуть в девайс аудио-компакт, болванку с MP3 файлами, мини-диск и, в качестве оригинальной шутки, пятидюймовую дискету

Внутри фирменной коробки от Creative находятся наушники, блок питания, сумочка (судя по бесполезности и неудобству — дамский вариант), комплект запасных аккумуляторов, интерфейсные кабеля, документация и компакт-диск с драйверами. Максимальное время работы без подзарядки — 4 часа. Питается плеер от четырех пальчиковых аккумуляторов. Подзарядка происходит при включении в сеть и занимает в среднем 4-5 часов. Для стационарного использования имеется блок питания.

Установка

Процесс инсталляции занимает около десяти минут и заключается в подключении устройства к свободному USB порту и инсталляции программы Creative Play Center. Настоятельно рекомендую закачать с сайта Creative последнюю версию этой программы, на настоящий момент доступна версия 2.5 (стандартно поставляется версия 2.0)

Никаких особых проблем у вас возникнуть не должно: программное обеспечение поддерживает все основные версии ОС Windows — 95/98/Me/NT/2000 (у меня все прекрасно заработало на ОС Windows XP beta). Кроме программы Play Center на компакт-диске находится Creative LAVA! Player (плеер, позволяющий сопровождать любые аудиотреки синхронным выводом трехмерных сцен) и Creative Media Ring (позволяет общаться по сети голосом, как по обычному телефону)

Личное

6 гигабайт — это серьезно. Если вы когда-нибудь сталкивались с проблемой классификации и сортировки нескольких гигабайтов сваленных в одну папку MP3-шек, то, новерное, вы можете себе представить всю трудоемкость и сложность данной операции. Без пол-литра, ящика валидола и огромного чувства юмора справиться с такого рода задачей практически невозможно. Разработчики Creative Jukebox, очевидно, четко представляли себе, с чем придется столкнуться рядовым пользователем. Система менеджмента, встроенная в операционку плеера, сделана просто на пять с плюсом. Все записываемые на носитель Jukebox файлы четко отсортированы на основании информации, содержащейся в ID3 тэгах. Даже если изначально файл не содержал в себе информации об исполнителе, названии и альбоме и пр., то PlayCenter автоматически попросит вас ввести недостающие данные. Существует несколько основных критериев классификации: по плей-листу, по альбому, по исполнителю, по жанру и все-в-одну-кучу. Процесс поиска нужной мелодии на диске занимает буквально несколько секунд или два-четыре щелчка мышью/кнопками

У плеера имеется встроенный эквалайзер, позволяющий настраивать высокие, средние и низкие частоты под нужды конкретного меломана. Кроме этого имеется несколько уже готовых настроек — эффект "каменной комнаты", "арены", "пещеры" и т.п. Правда, тем, кто приготовился заслушать Iron Maiden в "камерном зале", придется немного умерить свой аппетит: Jukebox все-таки не профессиональный синтезатор, и эффекты хоть присутствуют, но служат скорее для ознакомления, нежели для практического применения.

Можно менять скорость проигрывания, убыстряя или, наоборот, замедляя любимую композицию. К примеру, группа "Тату" с песней "Нас не догонят" на уполовиненной скорости звучала как пьяная компания обкурившихся ПТУшниц, возвращающихся после очередной дискотеки в общагу.

В общем и целом качество звучания плеера можно оценить на твердую четверку с плюсом. Нам очень понравилось, что Jukebox отлично умеет разделять каналы, вытаскивая на свет эффекты, о существовании которых меломан мог ранее и не догадываться. Грубо говоря, каждый инструмент, будь он фоновым или лидирующим, становится отлично слышен. Однако при этом, если звучание было тяжелым, то оно таковым быть перестает. Например, басовые партии становятся как бы притушеванными, электрогитарный звук утончается и перестает нести в себе тяжесть, зато синтезы, звучавшие прежде на заднем плане, уверенно берут лидерство, напрочь переворачивая всю концепцию композиции. Но это проявляется только в металле и вообще любой насыщенной тяжелой музыке. Плеер явно создавался людьми, что называется, с ортодоксальной музыкальной ориентацией. Выводы очевидны: абсолютный и неизмеримый супер для всех, кто слушает музыку, которую можно услышать на MTV, или любую близкую к ней по характеру звучания и/или подбору инструментов. И неплохой, но не идеальный выбор для тех, кто ценит в музыке драйв (кто ценит — тот знает это слово)

Наряду с неоспоримыми преимуществами у Jukebox имеется и несколько мелких недостатков. Самый главный из них — отсутствие поддержки русского языка. Все ID3 тэги, созданные на родном русском языке, дисплеем плеера отобразятся как египетская клинопись. В будущем, возможно, такая поддержка появится, благо прошивку плеера можно легко менять (уже сейчас реализована поддержка французского, датского, немецкого и хинди). Операционная система плеера имеет еще одну неприятную особенность — она тормозит. Порою приходится ждать несколько минут, пока устройство отреагирует на нажатие какой-нибудь кнопочки (однако звук при этом не прерывается)

В общем и целом Creative D.A.P. Jukebox — это функциональное, удобное устройство, являющееся отличнейшей альтернативой MP3-CD и MP3 плеерам. Качество звучания — высочайшее, а объем хранимых данных — потрясающий. И да пребудет с вами сила многих децибел! ■

За предоставленный плеер благодарим Восточно-Европейское представительство Creative Labs в Варшаве. www.europe.creative.com



Дмитрий ГОРЯЧЕВ
hot-line@igromania.ru

Решил сменить свою старушенцию Voodoo2 на что-нибудь более приличное. Заглянул в прайсы на предмет поиска второго «ЖиФорса». И нашел такой — GeForce2 MX-400 64Mb, даже по весьма низкой цене, вот только производитель не указан. А в фирме сказали — сделано в Китае. Не чревато ли — покупать такую плату? И, кстати, правильный ли я сделал выбор или же лучше было бы присмотреть другую?

Насчет "ЖиФорса" — это, конечно, правильно. Как говорил известный герой одного не менее известного фильма, "И да пребудет с тобой Форс!". Многие аналитики сходятся на том, что он подразумевал именно "ЖиФорс2", который сейчас стремительно дешевеет и постепенно вытесняет с рынка домашних видеосистем старожилов в лице TNT2 и Voodoo3. Реальных конкурентов пока не наблюдается, если не считать грядущего Kyro II, но это уже тема для отдельного разговора. MX-400 — это, по сути, тот же GeForce 2MX, только официально разогнанный. Чип теперь работает на частоте 200 МГц против 175 у простого MX, а память проапгрейдилась до 183 МГц вместо прежних 166 МГц. Кстати, кроме модели MX 400 существует еще и MX-200, также ведущий свой род от "просто MX", но "усовершенствованный" в другую сторону. В отличие от MX 400, обладающего полноценной 128-битной шиной, MX-200 кастрирован до грустных 64 бит. Как следствие, дешев и заторможен.

Таким образом, вывод один — будем брать. Теперь к вопросу о производителе. Не секрет, что наши китайские друзья в прошлом не баловали нас, простых юзеров, качеством своих изделий. Производительность была не на высоте, а единственная аппаратно поддерживаемая функция называлась "Зависание компьютера"(R). Нынче же ситуация в корне изменилась. Посмотрев на толпы опечаленных владельцев Noname TNT (TNT2), руководство NVidia решила взять дело в свои мозолистые руки. Теперь конечным производителям вместе с партией чипов поставляется референс-плата, на которой ясно видно, что, куда и зачем припаивать. Таким образом практически исключается фактор "кривого паяльника", и именно поэтому платы на чипах Nvidia, независимо от производителя, похожи, как двое из ларца. Единственная опасность, известная мне, состоит в том, что некоторые особо одаренные производители норовят поставить на платы с MX400 память не 5,5 нс, как положено, а 6 нс, которая предназначена для работы на частоте 166 МГц, что не есть правильно. Такая тенденция была замечена на платах с 64 Мб на борту. Так что при покупке обратите внимание на маркировку памяти.

Мой CD-ROM начинает очень гнусно жужжать, когда раскрутится на полную мощность. Нельзя ли как-нибудь снизить этот шум?

Да, это действительно беда. Мало того, что жужжит, так еще и гнусно. Только вот это "жжж" неспроста. Эта плата за скорость, за те самые 40-50X, которыми так хвалятся современные CD-приводы. Могу посоветовать два подхода к решению данной проблемы. Первый — бороться с самим фактом шума. Т.е. берете два метра стекловаты, оборачиваете системный блок и наслаждаетесь тишиной и необычностью картины. А если серьезно, то по адресу *www.ixbt.ru/storage/silent_cdrom.html* все, кто знает, с какой стороны держаться за отвертку, могут найти толковую статью по грамотному развинчиванию приводов и хирургическом удалению из них разного рода "шума". Не вдаваясь в подробности, отмечу, что дело это хлопотное и ламеров на дух не переносящее.

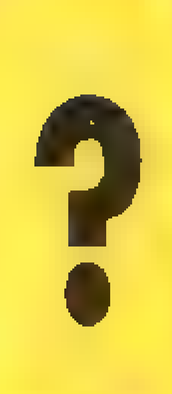
Второй упомянутый мною способ — это устранить саму причину. А именно — снизить скорость вращения диска. Специально для этой цели компания Asus разработала утилиту "CDSpeed". Закачать ее можно с нашего диска. С помощью этой программки вы можете проставить своему питомцу любую скорость, вплоть до 2х. Это также может быть полезно при чтении оцарапанных или пиратских плохо читающихся компактов. Для нормальной работы данной утилиты под Windows 2000 и NT потребуется файл WNASPI32.DLL, который тоже можно отыскать на диске "Игромании". Если "CDSpeed" отказывается работать с вашим приводом, то можно попробовать другую утилитку, под названием "CDSlow", которая живет по адресу "компакт-диск журнала "Игромания" №8 за 2001 год". Инструкция по эксплуатации прилагается. Если все вышеописанные способы не сработают, то вам остается только смириться и обзавестись комплектом модных ушных затычек, который, кстати, абсолютно бесплатно прилагается к части тиража данного номера.

В Windows 98 была куча ненужных компонентов. А в Windows 2000 они есть? Если есть, как их удалить?

Семейство операционных систем Windows имеет одну подлую и весьма неприятную особенность — при пѐрвой инсталляции вместе с действительно важными и полезными компонентами на компьютер пользователя устанавливается целая куча малополезных программок. Если глянуть в Add/Remove programs/Windows components, то там, что не удивительно, обнаружить этих паразитов не удастся. Чтобы поймать с поличным все нелегально установленные компоненты, которые впоследствии можно будет безболезненно удалить, надо найти и отредактировать файл sysoc.inf в папке WINNT\INF.

Ищите и безжалостно удаляйте все слова HIDE или hide везде, где они встретятся. После этого в Add/Remove Windows components должно появиться множество новых пунктов. К сожале-

нию, далеко не все из установленных компонент поддаются удалению, несмотря на то, что они присутствуют в меню. Например, в Microsoft считают, что без Fax Service ни один уважающий себя человек работать в принципе не может, так что удалить ее стандартными методами не представляется возможным.



На моей машине стоит Windows 2000 и страшно все глючит. Оказывается, у меня все устройства используют одинаковые прерывания. Как это исправить?

!

Все дело в том, что продвинутая Windows 2000 вовсю использует ACPI. Расшифровывается эта хитрая аббревиатура как Advanced Configuration and Power Interface — расширенный интерфейс конфигурирования компьютера и управления питанием. Особо любознательным могу порекомендовать статью по адресу ***www.ixbt.ru/mainboard/acpi-win2000-pract.html***, где очень хорошо написано про этот самый ACPI.

Так вот, дорвавшись до этого самого "расширенного интерфейса", Windows 2000 на радостях вешает все без разбору устройства на один сук, т.е. на одно прерывание, обычно это 9 или 11 IRQ, даже если есть свободные ресурсы. С материнскими платами, выпущенными в течение последнего года, обычно проблем не возникает, но более старое железо может раскапризничаться. Сейчас попробую привести несколько способов, как с этим можно бороться.

Способ первый: когда операционка уже установлена.

1. Отключите P&P OS и ACPI в BIOS, если такая возможность имеется (так бывает не всегда, но и не всегда это необходимо). Если же таковой возможности нет, попробуйте перепрошить более новый "Биос". За "Биосами" всем ходить на ***www.wimsbios.com***, рекомендую.

2. Перезагрузились? Теперь в Панели управления (Control Panel) выберите иконку Система (System) и, открыв ее, выберите вкладку Оборудование (Hardware). С этой вкладки жмите Менеджера Устройств (Device Manager).

3. В открывшемся окне установите для Компьютера (Computer) драйвер Стандартный компьютер (Standard PC) вместо ACPI PC. После перезагрузки Windows будет переустанавливать устройства, и надо дать ей все запрошенные драйвера. После следующей перезагрузки система может потребовать установить еще драйвера, которые в первый раз установлены не были.

4. После того как все драйвера будут переустановлены, каждое устройство получит свое IRQ. Ура!

Только учтите, что этот метод не одобряется грозным Microsoft — всех нарушителей ждет строгая епитимья, заключающаяся в стократном прочтении файла **EULA.txt** из стандартного дистрибутива Win2000. Аминь.

Способ второй: когда операционка находится на стадии инсталляции.

1. Можно указать не включать ACPI в момент первой установки Windows 2000 — в первой фазе установки, в момент инспектирования оборудования, нажмите **F5**. Выберите Standard PC вместо ACPI.

2. Нажав на клавишу **F7** в процессе установки (в момент, когда появляется сообщение «Нажмите **F6**, чтобы установить SCSI-устройства»). Таким образом вы укажете программе установки не определять ACPI.

Способ третий: когда все подготавливается.

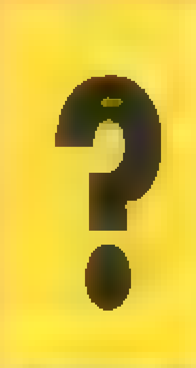
1. Скопируйте директорию i386 из дистрибутива Windows 2000 себе на жесткий диск.

2. Загляните в эту директорию и откройте файл **txtsetup.sif** для редактирования (например, Notepad'ом).

3. Найдите секцию [ACPIOptions]. Ниже, в строке ACPIEnable, установите значение 0.

4. Установите Windows 2000 с жесткого диска.

Вот, собственно, и все. Если и после всех этих манипуляций глюки продолжаются, то приходите в редакцию и смело бейте меня по лицу (я, кстати, здоровый амбал со стальными мускулами и мгновенной реакцией).



Хотелось бы повыдирать музыку из нескольких игр. Какие программы для этого мне лучше использовать?



Никогда не понимал, зачем производители игр издеваются над нами, бедными геймерами, запихивая музыку и видео в файлы со всякими непроизносимыми расширениями. К чему все эти HMP, MTR и прочие XMS, если рано или поздно на помощь младшему брату геймеру придет брат старший хакер, задумчиво шевельнет ушами и, перенаправив потоки битов (сериал "Никита" (с)), выдерет вожделенную мелодию из лап империализма. К счастью, многие девелоперы сейчас начали понимать всю бесполезность этой борьбы и, махнув на все рукой, кодируют музыку в старый добрый .mp3.

Ну а с теми, кто упорно отказывается сотрудничать, мы сейчас разберемся.

Во-первых, могу посоветовать программку под названием **Dragon UnPacker**. Очень мощная программа, обладающая целой кучей приятных и очень полезных функций. Найти ее можно в Сети или, что намного проще, на нашем диске.

Для любителей повозиться с командной строкой есть еще одна мощнявая программулька с красноречивым названием Ripper. Понимает уйму самых разнообразных форматов, выдирает музыку, звуки, картинки и видео, т.е. все, что только можно выдрать. Временным местом жительства данной утилитки является наш компакт. Счастливого рипанья! ■



Алексей Макаренков
makarenkOFF@igromania.ru

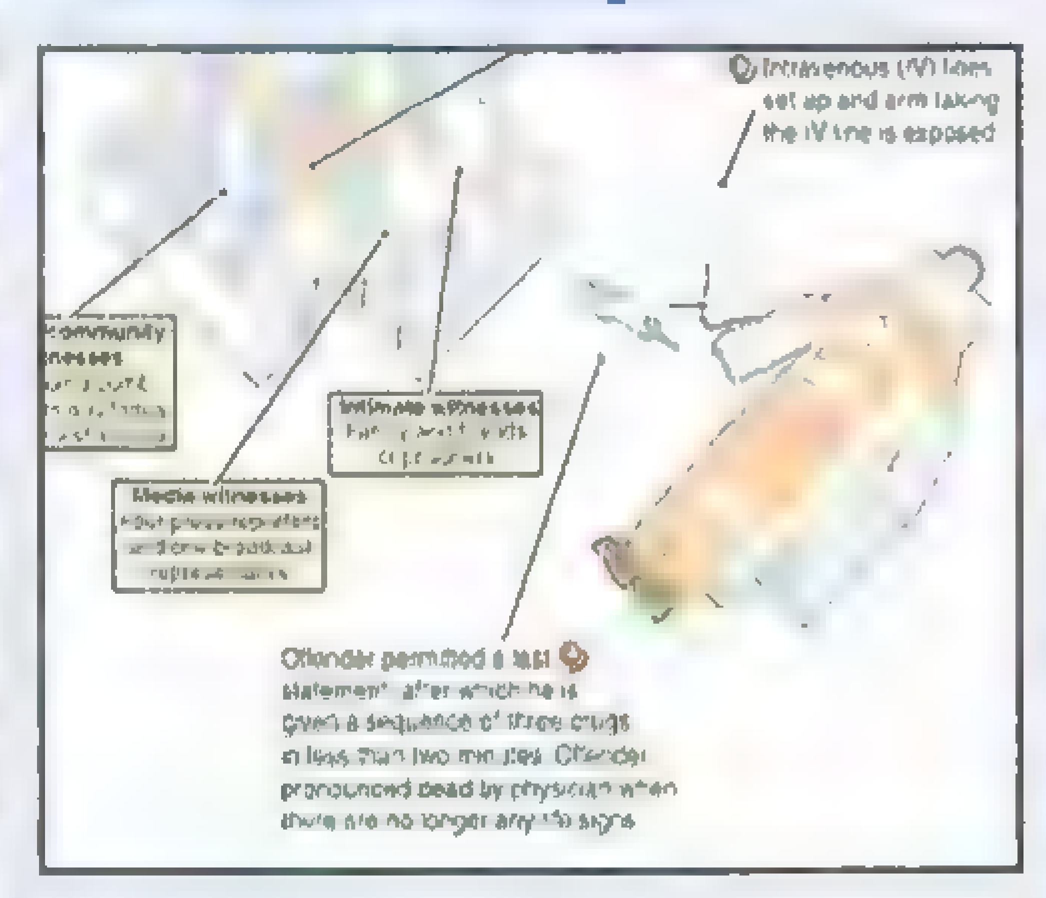
INTERNET СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

Калифорния без света! Спасибо китайскому хакеру

Полные непримиримости китайцы продолжают осаждать Америку в рамках так называемой «Internet War», которая вот уже более года ведется между Штатами и «дружественным Китаем». На сей раз атаке с Востока подверглась энергетическая компания **California Independent Systems Operator** (Cal-ISO), обеспечивающая электричеством всю Калифорнию. Целую неделю китайские Интернет-террористы атаковали серверы корпорации и почти добились контроля над распределением электроэнергии на территории штата. Еще бы чуть-чуть... Собственно, в момент осады в некоторых калифорнийских городах наблюдались перебои с освещением, но представители Cal-ISO всячески отрицают связь их, перебоев, с хакерской атакой. А вот вездесущим журналистам удалось краем глаза подглядеть в отчет Веб-мастеров руководству энергетической компании. И там была одна такая интересная строчка, их которой следует, что «все было на грани катастрофы». И кому, спрашивается, после этого верить?

Расовую же принадлежность атаковавших выдала их прямая связь (установленная уже постфактум) с крупнейшим китайским провайдером **China Telecom**. Китайцы же на этот счет высказывают мнение, что ничто не мешало жителю другой страны воспользоваться услугами СТ и что сами-де они непричастны.

Опасен и после смерти



Некоторое время назад в Штатах состоялась казнь известного террориста **Тимоти Маквея**, за судебным процессом над которым следила вся страна. А уже спустя сутки студент из Бирмингема **Брэд Чепмен** обнаружил на одном из сайтов в европейской части Интернета ссылку на файл, якобы демонстрирующий процесс введения Тимоти **нейротропного яда**. Разумеется, студент не мог упустить случая полюбоваться на такое зрелище и срочно скачал movie, предварительно кинув ссылочку всем своим приятелям. Разумеется, в файле оказалась вовсе не запись (ФБР утверждает, что запись велась, но перехватить ее было невозможно), а самый **обыкновенный троян**. В результате несколько тысяч любопытных пользователей «заразились». Так что смотрите, если вам придет подобная ссылочка, не попадитесь на крючок.

Я сказал, будет сидеть!

В стольном граде **Минске** полиция арестовала и препроводила прямиком в зал суда **студента-хакера**, позарившегося на народное богатство и похитившего в общей сложности через онлайн сумму, несколько превышающую **30.000 американских долларов**. «Новарив» таким образом капитал, хакер хотел было дернуть за рубеж, но был схвачен доблестными блюстителями закона. Теперь ближайшие четыре года компьютерный гений отлежит на холодных нарах центральной минской тюрьмы.

P.S. Возможно, вам будет небезынтересно узнать, что, по данным западных экспертов, **более 50%** онлайновых преступлений, совершаемых «террористами» из СНГ, осуществляется именно минскими хакерами.

P.P.S. Для Белоруссии это первый случай наказания за преступления с использование Интернет-технологий. Прецедент, так сказать, создан.

Атака на Пентагон: следствие продолжается



Американские секретные службы известили журналистов о том, что все хакерские атаки на **Пентагон**, которые продолжаются, не прекращаясь, вот уже **более трех лет**, судя по всему, исходят от **одной и той же группы лиц**. На это указывает тот факт, что отслеживание каналов всех атакующих всегда выводило «следователей» на одни и те же телефонные номера. Правда, российские секретные службы на запрос американцев «просканировать» данные телефоны дали однозначный ответ, что таких номеров просто не существует. Тем не менее, в Пентагоне склонны полагать, что атаки исходят от какой-то одной организации и что хакеры в данном случае выступают лишь средством к достижению закрытой информацией. А вот кто стоит за хакерами... Это еще предстоит выяснить. Как говорится, следствие покажет.

Netscape сдает позиции



Корпорация **AOL Time Warner** сделала заявление, что отныне **Netscape** не будет заниматься разработкой Интернет-браузеров. На политику AOL, видимо, наложил отпечаток тот факт, что Netscape сама признала лидерство **Microsoft** с их **Internet Explorer** на рынке онлайновых-программ. Впрочем, факт отхода разработчиков Netscape Communicator'а от создания утилит совсем не означает их уход в оффлайн. У AOL уже припасена работенка; которая потребует от компании ничуть не меньших усилий. Netscape теперь будут курировать новую Интернет-систему, в состав которой уже входит восемнадцать известных по всей Сети сайтов (в частности, **CNN.com**). Видимо, за **Time Warner** — официальными разработчиками данной сети — нужен глаз да глаз. Да и программная поддержка не помешает.

Похоже, битва двух браузеров-гигантов закончена, лавры победы венчают лоб дядюшки Билло. Но сражения на полях онлайновых мессенджеров продолжаются. И тут еще неизвестно, кто одержит победу — **AOL Instant Messenger** или **Windows Messenger**. Существует мнение, что победа останется за **«тетей Асей»**. Но в сложившейся ситуации оно видится несколько

спорным (читайте обзор программ подобного рода *в прошлом номере «Мании»*).

С консолью по Сети



Две крупнейшие корпорации — **Sony** и **AOL Time Warner** — заключили контракт по работе над усовершенствованием «приставки нового поколения», **Sony PlayStation 2**. В самом ближайшем будущем все «приставочники», являющиеся «счастливыми» обладателями SPS2, будут озабочены поиском денег... Денег на покупку **жесткого диска, мыши, клавиатуры** и **LSD дисплея**. Будучи подключенными к консоли, данные устройства превратят ее в мощное средство серфинга по Интернету. Кроме простого «хождения по сайтам», с приставки можно будет поиграть в игры с онлайновой поддержкой (пока совместимость SPS2 и PC игр не рассматривается как необходимое условие). При чем же здесь AOL, спросите вы? Просто они предоставляют все программное обеспечение и получают «нехилый процент с навара». Похоже, Sony решила сделать все, чтобы провести свою приставку в люди, не ударив в грязь лицом перед грядущим пришествием X-Box.

Доктор, за мной следят

В **четвертом номере «Мании»** за этот год (в Интернет-новостях) мы уже писали про то, что большинство сайтов «следят» за своими посетителями, помещая на своих страничках своего рода меточки, которые способны не только зафиксировать присутствие пользователя на сайте, но и выявить его IP. И вот, словно прочитав наш номер, компания **Privacy Foundation** под руководством **Ричарда Смита** высказала свое возмущение данным обстоятельством. А возмутилась она выпуском программы, названной **Bugnosis**. Утилита встраивается в ваш Интернет-браузер (пока поддерживается только **Internet Explorer**) и фиксирует любую попытку идентифицировать вас в момент пребывания в онлайне. По словам разработчикам, некоторые сайты прямо-таки «светятся» в момент посещения. Гм, а вы говорите, следят... Еще как.

В Сети по запаху



Вы когда-нибудь задумывались, как вы ищете **информацию в Сети**? Нет? А доктор биологических и медицинских наук **Эд Чи** утверждает, что вы делаете это точно так же, как млекопитающие (например, собака) ищут путь по запаху. Начинается все с поисковика, в котором отыскиваются первые «запахи» требуемой информации. Дальше вы движетесь в нужном направлении. Если «запах» усиливается, то вы продолжаете движение. Если ослабевает, останавливаетесь, возвращаетесь на исходную позицию и начинаете все заново. Если в какой-то момент вы попадаете на сайт (даже поисковик), с которого ведет слишком много «следов», то, скорее всего, вы смените поисковую систему, чтобы изначально локализовать направление следования. В общем, алгоритм поведения животного, идущего по следу, и человека, серфящего по Сети в поисках нужной информации, один и тот же. Эд собирается использовать это соответствие при разработке программы, отображающей «количество запаха по запросу» на данном ресурсе. Начинаете вы, скажем, поиск, вводите в утилиту параметры и начинаете привычную процедуру перемещения с сайта на сайт. А программка постоянно подсказывает вам, в верном ли направлении вы идете. Удобно? Конечно. Возможно, это новый шаг в развитии Веб-технологии.

...в глаза мне посмотри



Если при разговоре в онлайне вам упорно не хватает изображения вашего партнера по беседе, то можете установить у себя на компьютере программу **Vuechat** от компании **Vuecam Inc.** Этот мессенджер поддерживает передачу живого видео в режиме реального времени. Можно разговаривать с человеком, созерцая в окошке утилиты его лицо, а можно записать сообщение и послать его другу, который получит мессагу, как только очутится в онлайне. Эдакая «Видео-Ася». Вот только связь для нормальной работы Vuechat нужна ой какая хорошая.

P.S. Программа поддерживает работу **шести Веб-камер** и может за здорово живешь организовать целую **видео-онлайновую-сеть**, в которую будут входить «машины» всех ваших знакомых. Скачать утилиту можно с сайта *www.vuechat.com*, предварительно зарегистрировавшись.

Виртуальная дактилоскопия

Похоже, проблема кодирования музыкальных композиций, пересылаемых по **Napster'у**, наконец разрешилась. Из всех претендентов на роль «музыкального замка» был выбран продукт компании **Loudeye Technologies**. А идентификация пользователя и его прав на скачку/закачку того или иного файла будет осуществляться путем... **цифровой дактилоскопии**.



Это лишь кодовое название, и вводить в код реальные отпечатки пальцев пользователей никто не собирается. Генератор ключей будет присваивать каждой (!!!) композиции (именно файлу, а не наименованию песни) свой уникальный номер, по которому файл всегда можно будет опознать. Так что обмениваться через онлайн «незаконными» mp3'шками придется через другие музыкальные браузеры. Впрочем, последнее слово, как всегда, за хакерами. Посмотрим, что «скажут» они. ■

Алексей Макаренков (makarenkOFF@igromania.ru)
Александр Шалимов (result@cityline.ru)



КРУЧУ-ВЕРЧУ, УСПЕХА ХОЧУ

Тонкости раскрутки домашней странички

У вас есть своя страничка в Сети? Если да, то наверняка вы не раз задавались вопросом, отчего это в ваш «домашний уголок» сбегается так мало народу. Сетовать на судьбу бессмысленно, лучше повнимательнее изучить данный материал и заняться «раскруткой» самопального сетевого ресурса, что называется, по полной программе. И хотя «хоумпага» с двумя-тремя фотками «вас на отдыхе» будет мало кому интересна, но и ей можно подыскать подходящую виртуально-экологическую нишу на просторах Мировой Сети. Глядишь, через месяц-другой на Интернет-небосклоне взойдет новый Gamecenter.com или Ag.ru. Ну, это я, конечно, утрирую, но существенно повысить популярность и частоту посещения своей странички способен любой пользователь, надо лишь приложить некоторое старание. Какое? Читайте ниже.

Многообразие путей

Существует множество способов раскрутки своего сайта. Но только некоторые из них способны привлечь к вашему ресурсу интересующихся им людей. А кому нужно «затаскивать» на свою страничку пользователей, которые ничего не смыслят в том, о чем там рассказывается? Может, посещаемость это и повысит, но ведь вы хотите не этого (по крайней мере, давайте исходить из этого положения). В этой статье мы рассмотрим самые проверенные способы раскрутки. Такие, как TOP'ы, системы обмена баннерами и поисковые системы. Плюс затронем несколько нестандартных подходов к решению проблемы популяризации домашней странички.

Понятно, что рейтинг в TOP'е (в дальнейшем просто «топ», «вершина» или «рейтинг») — это оценка работы вебмастера. Не больше и не меньше. Чем выше позиция в «вершине», тем выше популярность, а значит, будет расти и посещаемость вашей страницы. В мои планы не входит детальный анализ конкретных топов, сравнение их с другими: данная информация, безусловно, полезна, но журнал все-таки не резиновый... Я лишь хочу, используя свой собственный опыт, помочь новичкам избежать основных ошибок в процессе раскрутки сайта через топ.

Это магическое слово «Топ»

Все рейтинги условно можно разделить на несколько типов.

Рейтинговые топы

Рейтинговый топ (масло масляное, но вы вскоре поймете, что имеется в виду) — топ, использующий в своей основе счетчик-рейтинг. Принцип работы таких систем достаточно прост: человек зашел на ваш сайт и на счетчике зафиксировалось плюс одно посещение.

Чтобы, так сказать, воспользоваться услугой, нужно вставить на свои страницы определенный HTML-код, который дается при регистрации в системе. Он отвечает за счетчик. Ниже приведены самые популярные и качественные в Рунете рейтинги.

а) SPYLOG (*www.spylog.com*) — один из самых престижных и молодых рейтингов. Имеет удобную систему статистики. К несомненным плюсам стоит отнести то, что у этой компании есть возможность высылки точной статистики посещений вам на e-mail. Можно выбрать даже наиболее приемлемый цвет счетчика — чтобы он вписывался в дизайн вашего сайта.

б) TOP LIST (*www.top.list.ru*) — самый популярный, удобный и очень престижный топ. Тоже имеет очень удобную систему статистики.

в) Aport (*www.aport.ru*) — набирает обороты и заметно повысил популярность (раньше был не особо распространен). Одним из плюсов является то, что можно поместить систему поиска по базе данных APORT'а на ваш сайт.

г) MAFIA's TOP100 (*www.top100.mafia.ru*), ONE (*www.one.ru*), SUPERTOP (*www.supertop.ru*) — эти рейтинги пока от вышеперечисленных отстают, но иметь их на своих страницах, если позволяет место и скорость загрузки, также неплохо.

Уже из вышеизложенной матчасти можно сделать вывод, что ставить на домашней страничке счетчик-рейтинг таких компаний, как TOP List, Spylog, Aport, нужно обязательно (как это сделать, подробно читайте в соответствующем разделе на каждом отдельно взятом ресурсе), а стоит ли пользоваться услугами остальных — решайте сами. Лишним это не будет, но ведь место, отводимое под вашу страничку, не безгранично, да и скорость загрузки — не последнее дело.

Топы с рейтинговой системой, безусловно, хороши. Тут тебе и престиж, и популярность, и статистика. Но для начинающих вебмастеров они малоэффективны, потому что имеют сотни, а в основных ка-

тегориях и тысячи участников. Сами подумайте, кто найдет и посмотрит именно вашу страницу, если она уютно примостилась, скажем, на 666 месте? Если ваш ресурс не попадает на первую страницу рейтинга (а лучше — в первую двадцатку), шансы, что на нее обратят внимание, практически равны нулю. Поэтому, зарегистрировав и поставив на свою страницу один или несколько счетчиков-рейтингов, на время забудьте о них: они еще сослужат свою службу, когда ваш сайт наберет некоторую популярность. А мы пока займемся раскруткой странички через...

Тематические топы

Уже из названия следует, что данные топы объединяют сайты или лишь раскидывают их по **каталогам**, руководствуясь принципом тематичности. По отношению к пользователю подобные рейтинги работают по **принципу директорий**. Желаете побольше узнать про животных — извольте, вот вам подборка зоологических страничек. Хотите просветиться в области рукопашного боя — нет ничего проще, вот длиннющий список сайтов соответствующей тематики.

Для начинающего же вебмастера наилучшим рейтингом данной категории будет тот, у которого простая статистика. Где сразу видно, сколько зашло на «вершину» с вашего сайта, сколько пришло с топа на ваш сайт. Такие рейтинги лишены ненужной мудрености и по этой причине заслуживают доверия.

Есть много рейтингов, которые специализируются не на всех ресурсах, раскидывая их по каталогам, а лишь на ресурсах определенной тематики. Понятно, что регистрироваться нужно в тех топах, которые соответствуют направленности вашего сайта. Будет очень забавно, если человек, который ищет информацию по компьютерной технике, попадет на сайт, скажем, «для взрослых».

Для работы такого рода систем тоже нужно вставить HTML-код. После чего человек заходит на ваш сайт, этим своим действием открывает так называемое POP-UP окно (поверх всех окон). Эти окна вам хорошо известны. Думаю, вы не раз с диким воплем неновисти кидались закрывать добрую дюжину таких вот «выскочек», выходя с какой-нибудь XXX-странички. Тем не менее, это своего рода голосование за сайт. Также в этом окне показывается список всех зарегистрированных участников системы (по желанию можно отключить).

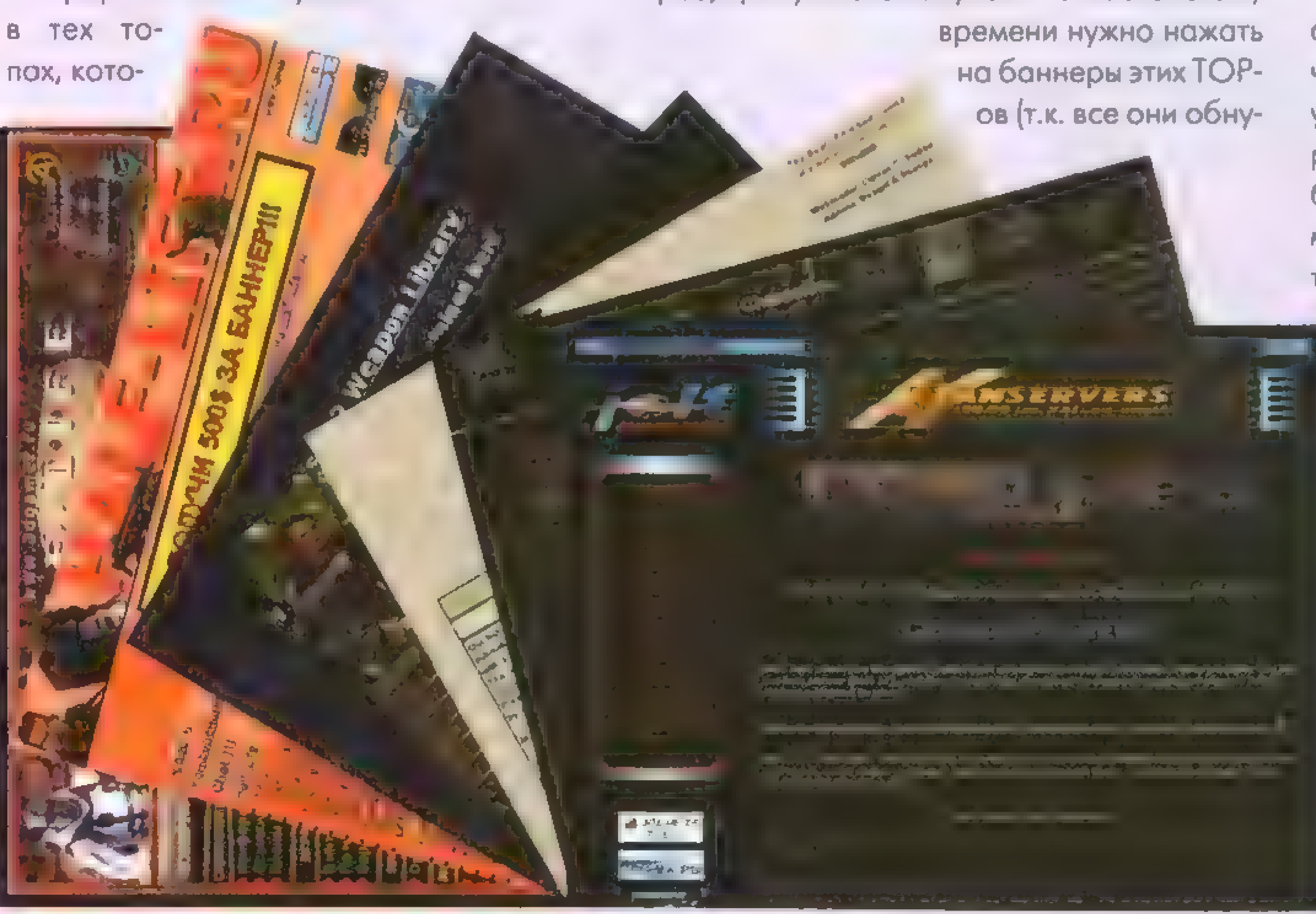
Я не буду расхваливать тот или иной рейтинг, а просто назову два наиболее качественных топа, специализирующихся на самых популярных в Сети темах.

TopHolm (*www.top.holm.ru*) — сюда следует обратиться людям, у которых сайты посвящены развлечениям (любого толка), заработку в Сети и различного рода халяве. Впрочем, обладатели музыкальной странички тоже найдут здесь свою категорию.

Cool Top 25 (*http://www.cool-tops.com*) — молодой, но очень привлекательный топ. Туда идут представители сайтов о халяве, музыке, развлечениях и компьютерных играх.

Все остальные рейтинги являются их аналогами. Их не составит труда найти через любой поисковик, задав в качестве ключевого слова «TOP».

Имейте в виду, что для того, чтобы ваш баннер проявился в топе как можно скорее, сразу после полуночи по московскому времени нужно нажать на баннеры этих TOP-ов (т.к. все они обнуляются в 00 часов), расположенные на вашей странице. А чем раньше проявится баннер или название вашего сайта в этих TOP-ах, тем активнее и быстрее будут выходы на вашу страницу.



Обмен баннерами

Одним из важных пунктов в раскрутке сайта является **баннерный обмен**. Баннер — это, грубо говоря, картинка, рекламирующая ваш ресурс. Элементарный баннер можно нарисовать и в Paint'е, но выглядеть он будет не лучшим образом. Более качественный баннер можно создать, прибегнув к помощи профессиональных программ, например, Adobe Photoshop 4.0. Коль скоро вы создали свою собственную страничку, подразумевается, что навыки работы в «Фотошопе» у вас уже есть. Учтите, что баннер должен иметь расширение **.jpg** или **.gif**. Желательно, чтобы картинка весила **не более 12 Kb**, а то мало кто согласится ставить у себя на сайте столь громоздкий «экземпляр».

Обмен баннерами реализуют **Баннерные компании**. После регистрации (в которой обычно нужно рассказать о своем сайте, ввести свой e-mail и придумать логин и пароль) нужно поставить HTML-код компании у себя на страничке — это код отвечает за показ у вас на сайте баннеров других участников (достигается использованием любой программы для создания веб-страничек), закачать к ним на сервер свою «картинку».

Во многих компаниях идет обмен 10:9, это означает вот что: 10 человек зашло на ваш сайт, следовательно, 10

раз были показаны баннеры участников. В ответ баннерная служба покажет 9 раз ваш баннер. Несомненный плюс данных служб — гибкая система управления показами: вы можете запрещать/разрешать их по определенным дням недели, времени суток, можете даже строго определить сайты, на которых будет показываться ваш баннер (например, у ваших главных конкурентов). Также существует возможность регулировать количество показов в сутки. Многие веб-мастрера для рекламы своего ресурса покупают показы. Это стоит примерно 0,5 вечнозеленых за 1000 показов. Иногда больше.

Теперь перейдем к рассмотрению наиболее популярных у «самопалов» баннерных компаний.

Московская баннерная сеть (*www.mle.ru*) объединяет ресурсы, месторасположение или деятельность которых связано с Москвой и Московской областью. Вступать туда должны только сайты, посвященные Москве. Остальных могут просто выкинуть. Коэффициент обмена 10:9. Также вы можете осуществить в пределах баннерной сети перевод показов с аккаунта на аккаунт. Основной минус МБС состоит в том, что служба дает не самый широкий выбор формата предоставляемых картинок — размер 468x60, до 12 Кб и только с расширением .jpg. Любителям же широкоформатных произведений искусства вход строго воспрещен.

ИнтерРеклама (*www.inter-reklama.ru*) кроме обмена дает возможность продавать показы, если рекламодателю понравится ваш сайт. Служба предоставляет самый широкий выбор форматов баннеров, .jpg, .gif, .png. Зарегистрироваться может любой желающий, независимо от содержания сайта и трафика. Коэффициент обмена — 10:9.

Russian Link Exchange (*www.rle.ru*) предлагает всего три стандарта баннеров: 120x60, 100x100 и 468x60, максимальный размер — 15 килобайт. Система состоит из двух разделов — «народного» и «золотого». «Народный» допускает коэффициент обмена от 2:1 (до 500 показов в сутки). «Золотой» — 7:6 (более 10000 показов) плюс возможность размещать баннеры с фрагментами HTML-кода (формы .cgi, JAVA, ShockWave Flash). Вступать в RLE стоит только тем сайтам, которые хотят попасть в «золотой» раздел, потому что для остальных коэффициент обмена очень мал.

Text Link Exchange (*www.tle.ru*) — уникальная сеть обмена. Уникальность заключается в том, что идет обмен не показами картинок, а показами текстовых (!) ссылок.

Показывая 100 рекламных блоков TLE.RU, вы зарабатываете 255 показов ваших ссылок. Столь либеральные методы введены ввиду того, что в одном блоке одновременно показывается сразу от двух до трех ссылок, то есть средний показ (2+3)/2*100. Что называется, почувствуйте разницу. С одной стороны — подвох. С другой — вполне демократично.

Итак, подведем итоги. Вступать в TLE нужно обязательно, а в остальные — по выбору. Если для вас мал список компании, то зайдите на любой поисковик и введите в "строке поиска" «Баннерный обмен».

Поисковые системы

Топы — это, конечно, хорошо и эффективно, но большинство пользователей ведут поиск нужного им ресурса через различные поисковики. Соответственно, для желающего популяризировать свою страничку обязательным является занесения своего сайта в систему поиска.

Чтобы поисковики работали на вас, нужно в первую очередь обратить внимание на регистрацию. При регистрации нужно указать подробное описание вашего ресурса, а также указать слова, которые больше всего подходят в описании вашему проекту. Именно по этим словам и идет поиск, а точнее, чем больше слов совпадает с критерием поиска, тем выше будет ссылка на ваш сайт в найденных.

Rambler (*www.rambler.ru*) — ну кто же не знает «Рамблер». Ведь это одна из самых популярных российских поисковых систем. Принадлежит компании **Stack Ltd**. Rambler поддерживает рейтинг русских страниц Top 100, списки которых разбиты на группы. Многие пользователи используют данный рейтинг как каталог, так что я советую вам поучаствовать.

Яndex (*www.yandex.ru*) — является оригинальной разработкой фирмы **CompTek**. Выполняет поиск по Рунету с учетом **русской морфологии**. Имеет очень мощный язык запросов. Результаты поиска упорядочиваются по степени значимости (учитывается число встретившихся в документе терминов, их положение и число слов между ними) и содержат удобную аннотацию.

Апорт! (*www.aport.ru*)

Поисковая система «Апорт!» разработана компанией **«Агама»** при поддержке **Intel**. Понимает все кириллические кодировки и выполняет поиск с учетом морфологического анализа. Имеет гибкий язык запросов, имеется возможность перевода запроса с русского на английский язык и наоборот. Результаты поиска упорядочиваются по частоте употребления искомых терминов. Вместе со ссылкой отображается фрагмент текста, где встречается термин, а также дата и время последней модификации файла.



На самом деле поисковых систем очень много, а чтобы они приносили вам настоящую пользу, нужно зарегистрироваться как можно в большем количестве. Двадцать — самый раз. Осилить больше довольно сложно. Но есть решение и этой проблемы.

Компания **RussiaSubmitter** (*www.russiansubmitter.com*). Интересный и в чем-то уникальный сервис, облегчающий регистрацию вашего сайта в русских и международных поисковых машинах, рейтингах и каталогах ссылок. Заходите на ссылку, вводите все необходимую информацию о вашем сайте в базу и запускаете спецпрограмму, которая автоматически выполнит все действия по регистрации сайта. Altavista, Yahoo, Infoseek, Rambler, Aport, Яndex... Это лишь незначительный перечень международных поисковиков, с которыми работает данная система. Немаловажно и то, что программа-регистратор имеет полностью русский интерфейс и способна зарегистрировать ваш ресурс сразу в четырех сотнях (даже чуть больше) поисковых машин. Сервис достаточно новый, проходит бета-тестирование и пока бесплатный. Стоит поторопиться, а то все пряники расхватают...

Почтовые рассылки

Рассылки — это хороший способ повысить популярность своего ресурса. Идея сводится к тому, что люди, которым ваш сайт пришелся по вкусу, могут подписаться на новости (и не только) вашего ресурса. Пишете вы, рассылает почтовая компания. Что может быть проще? Также многие компании ведут публикацию на сайте и рассылку того, какие новые ссылочки зарегистрированы. Вот вам и новые посетители.

Для того чтобы все стремительно заработало и счетчик посещений на вашей ненаглядной страничке забился в судорожном экстазе, нужно-то всего ничего. Регистрируемся, вводим описание рассылки (как можно веселее и интереснее, от этого зависит количество подписчиков). Собственно, все. Дальше все само закрутится. Обратите внимание на один тонкий момент. Начальное число ваших «посетителей-подписчиков» зависит вовсе не от истинного содержания вашего творчества, а лишь от его описания в службе. Так что не стоит радоваться, если поначалу число посещений возрастет. С тем же успехом оно может затем спланировать вниз.

Теперь об овцах. Есть две хорошие русские компании, осуществляющие рассылку.

MUST (*www.content.ru*) — для начинающего вебмастера это самый лучший выбор, так как при публикации компания не смотрит на трафик сайта, на содержание рассылки (если оно, конечно, не противоречит Законодательству РФ).

CityCat (*www.citycat.ru*) — своего рода гигант Рунета. Только вот для начинающих она малопригодна — сайты о халяве в публикацию не допускаются. А чтобы быть допущенным к другим «зонам», необходимо написать 3-4 выпуска «новостей», причем грамотно построенных и без ошибок (следят зорко, будьте покойны). На просторах FIDO кем-то как-то была обронена следующая фраза: «Чтобы начать нормально выпускать рассылку в этой компании, нужно пройти все круги ада". Приблизительно так и есть. Но если вы все это пройдете, то восхититесь прекрасным сервисом компании.

Засим остается лишь раскланяться. Товарищи начинающие вебмастерЫ и вебмастерА, урок «вождения в онлайне» закончен. Надеемся, вы вынесли из него немало и сумеете не только правильно припарковать свой сайт, но и не заглохнете на вершине горы, когда справа от вас на сиденье будет находиться суровый инструктор. Хотя за кадром остались еще многие способы повышения популярности вашего самопального ресурса, перечисленных должно хватить, чтобы оторвать вашу страничку от дна Марианской впадины общественного невнимания. Поверьте, иногда для того, чтобы «народ к вам потянулся», нужно быть не только проще, но и хитрее, образованней и... Да просто быть в курсе. Порой этого достаточно. Теперь вы в курсе. Дерзайте, и да осветится ваша дорога светлой звездой Онлайна. ■

Ice (ice@permonline.ru)
При участии Алексея Макаренкова

"Атлантис" моей мечты

Данная статья познакомит вас с миром одной из наиболее популярных PBEM-фэнтезийных игр — «Атлантис». Данный материал поможет вам также разобраться в некоторых тонкостях геймплея и позволит не чувствовать себя в игре «зеленым» новобранцем.

«В этот день над лесом ярко светило солнце, но его лучи не могли пробиться сквозь густые кроны деревьев. До сегодняшнего утра ничто не тревожило тихую жизнь лесных обитателей, и все шло своим чередом. Случайный путник, попавший сюда из другого уголка Атлантиса, ни за что бы не догадался, что тут разыгрывается сражение между силами Света и Тьмы. Отряд закаленных в боях Орков под предводительством Черного мага остановился на краю лесной чащи. Все выглядело спокойно, но маг пристально вглядывался вперед, туда, где дорога скрывалась в полумраке леса. Что может ждать его там, впереди? Недавние победы притупили чувство врожденной осторожности, свойственное Оркам. После того как их отряд практически полностью истребил население нескольких встретившихся на пути городов, Орки поверили в свою силу и непобедимость. А там, где грубой силы было недостаточно, в бой вступал сам Черный маг.

Наконец маг дал команду к движению, и отряд начал медленно входить в загадочный мрак этого древнего леса. А между тем чувство тревоги у Черного мага нарастало. Когда последние Орки углубились в чащу, тишину леса нарушил тихий свист. Понимание того, что происходит, пришло к магу слишком поздно, но даже теперь, когда скакавшие рядом Орки начали падать с коней, а их доспехи были пробиты стрелами, он отказывался верить в происходящее. Когда он наконец пришел в себя, из мрака леса стали появляться воины в мифрильной броне. Черный маг выкрикнул несколько слов на древнем, почти забытом языке и вскинул руки вперед. В тот же миг в наступающих полетели огненные шары, но не успели они пролететь и половину пути, как отряд воинов накрыл сверкающий силовой щит. Маг вздрогнул, ведь он думал, что в том городе, который они захватили два дня назад, он своими руками убил последнего Белого мага! Из-под силового щита вырвалось несколько молний, и отряд воинов пошел в атаку. Через несколько минут все было кончено. С деревьев неторопливо спустились эльфы, чтобы собрать свои стрелы, а воины принялись чистить мечи. Только Белый маг задумчиво смотрел прямо перед собой, туда, где растворялись в воздухе следы портала, через который успел уйти Черный маг...»

Оффлайновый онлайн

Это не отрывок из книги в жанре фэнтези, а лишь пример одного из сражений, которое вполне может случиться в игре, о которой я хочу вам рассказать. А рассказать я хочу об одной из PBEM игр — **Atlantis**. Atlantis — это многопользовательская игра, в которой может принять участие неограниченное число игроков. По своей сути «Атлантис» очень напоминает знаменитую Ultima Online. Но так как это PBEM, в ней нет той прекрасной графики, зато все остальное (а может, даже и больше) — замечательный, динамически изменяющийся сюжет, обилие персонажей, квестовых заданий, разнообразие окружения, наконец, множество игроков, участвующих в геймплее, — присутствует в полном объеме. У PBEM игр есть одно достоинство, которым не могут похвастаться прочие онлайновые игры. Играя в такие игры, вам ***не надо тратить кучу денег на Интернет***. Вы будете получать по почте от игрового сервера рапорт о текущей обстановке в игре. Изучив ее и отдав все необходимые приказы отрядам, вы должны будете отправить приказ обратно на сервер. Таким образом, вам нужно будет оплатить только то время, которое будет потрачено на время скачки почты. Согласитесь, что это куда привлекательней, чем необходимость оплачивать многие часы онлайна при игре в ту же «Ультиму».

Как устроен этот мир — посмотри!

Вы читали книгу **Кевина Андерсена** «Игроземье»? Если да, то вы уже знаете об устройстве мира Атлантиса, если же нет — поясню. Весь мир разбит на **гексагоны** (шестигранники), каждая грань соответствует определенной части света — север, северо-запад и т.д. Каждый такой гекс имеет свое название и характеризуется **ландшафтом**. Горы, пустыни, леса и джунгли. Равнины и тундра, болота и океан — все это есть в игре. При этом вид ландшафта влияет на скорость передвижения ваших

отрядов. Естественно, отряд быстрее пересечет равнину, чем горы или болота. Еще в гексах могут находиться города, постройки игроков, логова монстров и т.д.

Так же, как и в реальном мире, в Атлантисе есть смена времен года со всеми вытекающими отсюда последствиями. Например, в южных широтах стоит преимущественно хорошая погода, в то время как на севере могут быть шторма и бури. На «языке» игры описание гекса выглядит приблизительно так:

jungle (53,31) in Kovel, 153 peasants (tribal elves), $153.

— ——————————————

The weather was clear last month; it will be clear next month.

Wages: $11 (Max: $336).

Wanted: none.

For Sale: 30 tribal elves [TELF] at $44, 6 leaders [LEAD] at $88.

Entertainment available: $7.

Products: 24 grain [GRAI], 19 wood [WOOD], 22 herbs [HERB].

В этой записи есть вся нужная нам информация о регионе. Тип местности — джунгли; номер и название гекса (53,31) Kovel; население — 153 человек; в гексе можно собрать 153$ налогов. Погода в этом регионе хорошая, и в следующем месяце все будет без перемен. Отдав приказ работать, ваши люди смогут получить 11$ на человека, но не более 336$ в месяц. В данном регионе ничего нельзя продать. Зато тут можно купить 30 tribal elves по 44$ за человека и 6 leaders по $88. Также в этом регионе можно производить: 24 ед. зерна, 19 ед. древесины и 22 ед. лечебной травы. Да, разобраться не так-то просто. С другой стороны, как только вы научитесь с легкостью «читать» подобные тексты, перед вами откроется прекрасный фантастический мир. Вместо букв перед вами предстанут прекрасные горы и города, вместо цифр — реальные люди... Система, опробованная на многих поколениях мудов (да и не только их), по полной программе использующая воображение игрока, прекрасно работает и в «Атлантисе».

Что нам стоит дом построить

Не стоит думать, что «Атлантис» — чистой воды приключение. Никто не мешает попробовать себя в роли, скажем, архитекторов. В игре можно строить различные сооружения. Одни постройки будут защищать ваши отряды во время битвы, а другие увеличивают количество продукции, которую можно производить в каждом конкретном регионе.

К простым защитным сооружениям относятся **Башня**, **Форт**, **Замок** и **Цитадель**. Эти постройки производятся из камней. Они различаются количеством человек, которые могут находиться в данном сооружении. Например, Башня вмещает всего 10 человек (соответственно, на ее постройку нужно затратить небольшое количество материала), в то время как Цитадель может вместить в себя 1250 человек, но и на постройку нужно затратить 640 «кирпичиков».

Кроме «рядовых построек» можно возвести и необычные. Например, **Магическую крепость**: ее вместимость такая же, как и у Замка, но люди, находящиеся в этой крепости, будут защищены от заклинания «Землетрясение».

Развернувшись на «жилом фронте», можете переходить к удовлетворению основных потребностей жителей. Для этого снова придется строить. **Рудник**, **Каменоломня** и **Лесопилка** — эти постройки позволят вам добывать больше железа, камней и древесины. **Ферма** поможет увеличить количество выращенного зерна. **Ранчо** незаменимо для разведения домашнего скота. Если же в городе поставить **Гостиницу**, ваши актеры смогут давать там представления и тем самым увеличивать ваш доход.

Есть тут кто?

Начав играть в Atlantis, вы можете стать великим магом и разить своих врагов молниями и другими заклинаниями, можете стать знаменитым полководцем и основать свою Империю. А можете попробовать себя в роли торговца или же объединить в себе все эти характеристики.

В игре можно управлять самыми различными обитателями, относящимися к различным **расам**. У каждой из рас есть свои сильные и слабые стороны. **Викинги** — прекрасные лесорубы и кораблестроители. **Варвары** — непревзойденные мастера по производству оружия и умению использовать его в бою. **Равнинные жители** не знают себе равных в разведении лошадей и в выращивании зерна. **Эскимосы** — настоящие виртуозы рыбной ловли. Все остальные расы тоже обладают набором определенных умений.

Блуждая по миру, можно встретить как отряды других игроков, так и различных монстров. Одни из них сразу же нападут на вас, другие могут и убежать. Вообще по землям Атлантиса ходит очень много самых разнообразных бестий. На вашем пути могут встать любые существа, от серых волков до черных драконов. Некоторые монстры дерутся, используя простое оружие, а другие могут применять против вас различную магию. После победы над врагом ваш отряд может получить имущество этого монстра. Понятно, что чем круче монстряк, тем более «продвинутый» хаб можно забрать с его остывающего тела.

Начало пути

Для того чтобы начать игру, вы должны **зарегистрироваться**. Для этого необходимо послать заявку **Гейм-мастеру** либо за-



полнить **форму регистрации** на сайте игры (*http://atlantis.dsnlab.com.ru*). После этого вы получите подтверждение того, что заявка принята. Все, остается ждать следующего хода игры, когда по почте придет рапорт с сервера.

И вот это свершилось — рапорт получен. С этого момента и начинается игра. Вы — основатель новой фракции. Сейчас в ней всего 1 человек и небольшой стартовый капитал в 5000$. Вы находитесь в особом месте под названием **Nexus (Нексус)**, где появляются все новые игроки. Из Нексуса можно выйти в шесть стартовых городов, где и начнется ваше непосредственное развитие.

После того как вы выйдете из Нексуса, можете приступать к исследованию окрестностей и планировать ваше дальнейшее развитие. Обычно в стартовых городах собирается много народа, так что лучше сразу уйти подальше и начать свое развитие в спокойной обстановке. Для этого лучше всего подойдут равнинные регионы вблизи какого-нибудь города.

Вот наконец такой уголок найден, и что же дальше? А дальше еще много чего. Для начала вам нужно начинать создавать свои отряды. Сначала создайте отряд воинов, которые будут собирать налоги. Чтобы это осуществить, нужно обучить отряд искусству боя. Как только отряд овладеет этим искусством, он начнет приносить вам доход. На эти деньги создавайте новые отряды и приступайте к обучению их какой-нибудь профессии.

Обязательно поинтересуйтесь, что покупают в ближайшем городе. Например, город нуждается в поставках копий, и вы решили заняться этим делом. Что для этого нужно? Естественно, копья делают из дерева. Для начала найдите регион, где можно производить древесину (лес или джунгли). Когда найдете лес, приступайте к созданию отряда **лесорубов**. Для этого нужно выучить ремесло лесоруба. Ну вот, у нас есть лес, есть лесорубы, но чего-то не хватает. Как думаете, чего? Правильно, людей, которые будут непосредственно делать копья, то есть **оружейников**. Следовательно, заставляем другой отряд учить ремесло оружейника. Дальше все совсем просто: лесорубы валят лес, оружейники делают из него копья и продают их в городе. Действуя по аналогичным схемам, можно наладить в своем «домашнем хозяйстве» абсолютно любой бизнес (поступайте точно так же при производстве других предметов: мечей, арбалетов, доспехов).

Достаточно скоро ваш капитал начнет расти, и можно будет позволить себе содержать небольшую армию. Но мало просто набрать людей в армию, их надо еще обучить и одеть. Помните про тот отряд, который собирает налоги? С армией поступайте так же — учите солдат воинскому искусству. Чем дольше они учатся, тем лучше они знают свое ремесло, соответственно, в бою будут лучше сражаться. Если вы не дали солдатам оружие и отправили их в бой, они будут драться голыми руками, а эффективность таких действий — ниже некуда. Но стоит только дать бравым воякам в руки оружие и облачить мускулистые тела в доспехи, как уже перед вами будет могучая дружина. А когда ваши ремесленники полностью овладеют ремеслом оружейника, ваше «государство» сможет создавать особые мечи. Это оружие увеличивает навык воинского искусства и дает шанс успешно поразить противника в схватке.

Сам себе бог

Но развертыванием обширной кроны дерева ремесел и созданием могучей армии дело не ограничивается. Вернее, не может ограничиться, если вы решили преуспеть в мире «Атлантиса». После того как ваши отряды обживутся на новом месте, можно приступать к изучению **Высших материй**, то есть магии. В этой статье я не стану рассказывать о всех аспектах применения ворожбы: дело это непростое, да на ранних этапах игры вам и не придется иметь дело с магией. Для того чтобы изучить все виды колдовства, которые есть в мире «Атлантиса», понадобится очень много времени. А тот игрок, который выберет себе этот путь развития, должен знать, что в самом начале ему будет очень трудно. Но когда его маги достигнут определенных успехов, игрок будет востребован в этом мире, любой **Союз** будет рад принять к себе могучего колдуна.

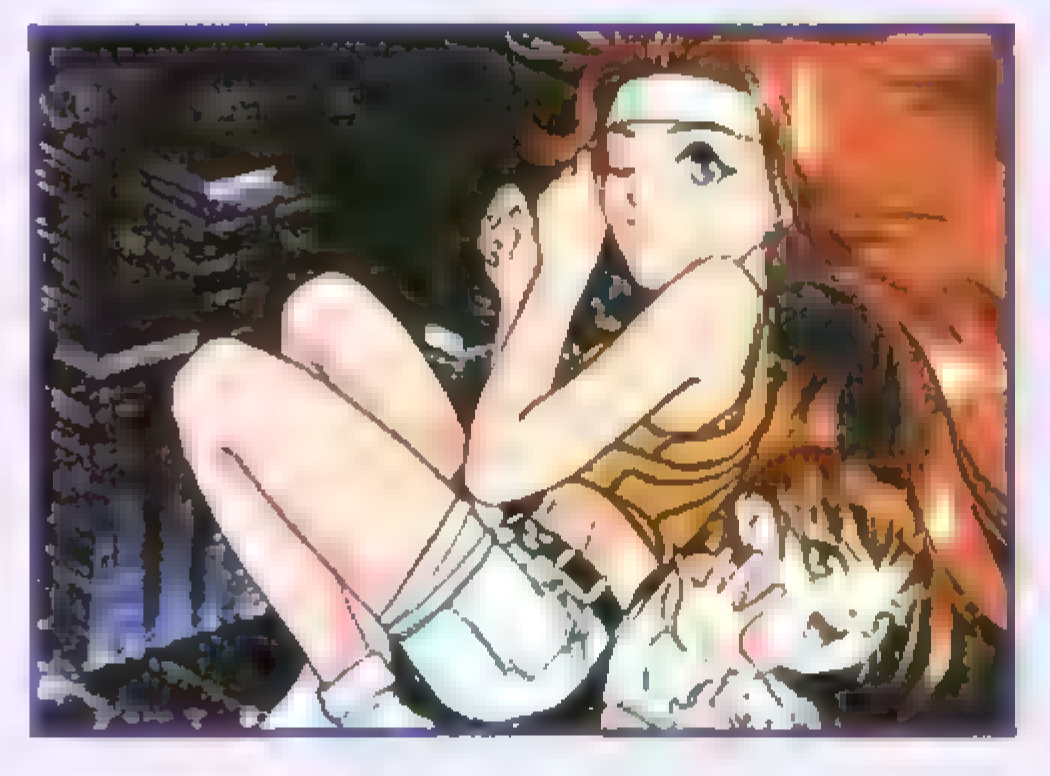
С помощью магии можно творить многое. Ключевым же моментом является то, что, как и в любом фэнтези-мире, магия «Атлантиса» бывает Черной и Белой. **Белые маги** смогут помогать жителям города выращивать зерно, увеличивать доход города, поддерживать в регионе хорошую погоду. В свою очередь, **Черные маги** могут использовать свои знания в разрушительных целях: вызывать смерчи, поднимать из могил скелетов и призывать к себе на службу различную нечисть. Но вот что можно встретить далеко не в каждом фэнтези-мире, так это **Серая магия**: с ее помощью вы можете создавать различные артефакты, которые могут применяться как в созидательных, так и в разрушительных целях. В любом случае, встав на путь ворожбы, помните, что магия, как и любое другое оружие, зависит от того, в чьих руках оно находится.

Все только начинается

Игра безгранична, так же безгранична, как и реальный мир. В ней есть все: мир и война, дружба и предательство, любовь и ненависть. Вы можете спросить меня: «Как такое может быть?» Ответ очень прост — вы играете не с бездушной машиной, а с такими же людьми, как и вы. Каждый из игроков — это прежде всего человек со своими мечтами и страхами, возможностями и амбициями. Каждый из этих людей приносит в мир «Атлантиса» кусочек нашего, реального мира, и именно это делает игру такой, какая она есть. ■

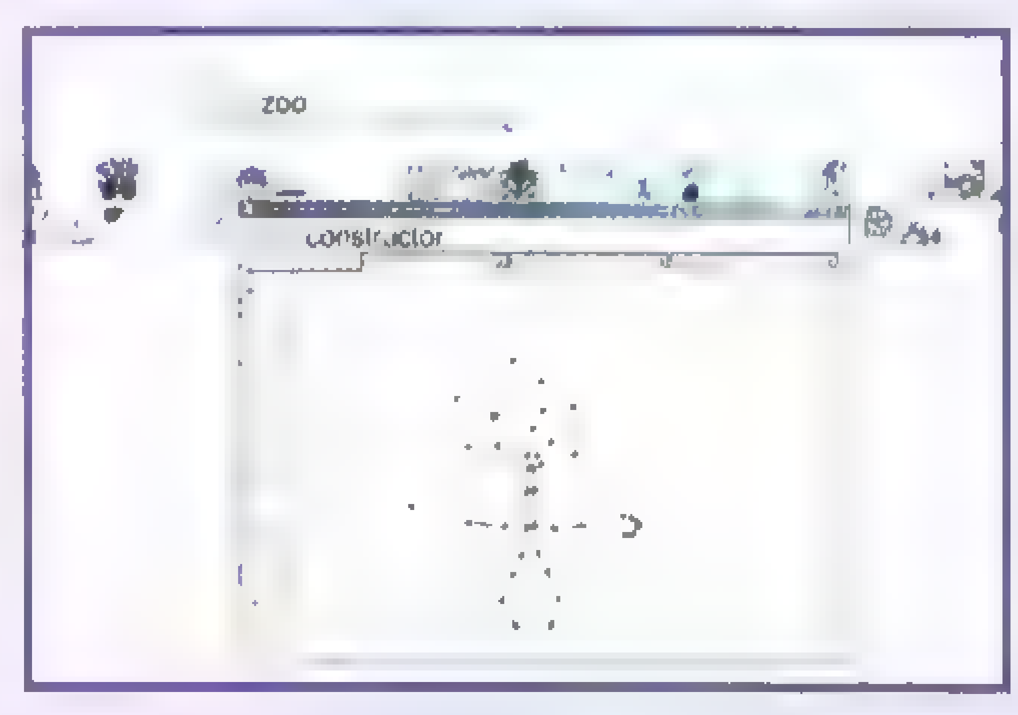
Интересное в сети

www.comics.aha.ru



Любите ли вы **комиксы**? Если ответ "да", то у меня есть для вас шикарный подарок. На данном сайте этих самых комиксов столько, что хоть засмотрись. И все это абсолютно безвозмездно; никаких больше ежедневных взносов продавщицам за лотком, никаких проблем с рвущимися и пачкающимися страничками и толстыми пачками надоевшей макулатуры. Если ответ "нет", то подарок опять-таки имеет место быть — в виде того же сайта, который станет отличным стартом для приятного и полезного знакомства. Приключения, фантастика, фэнтези, манга, сказки, классика, панк, юмор и еще ряд разделов ждут своих (по)читателей, а ценителям жанра предназначается подборка любопытных текстов, тематику которых угадать не составит труда.

www.sodaplay.com/constructor/index.htm



Термины **"искусственный интеллект"** и **"искусственная жизнь"** не раз мелькали на страницах околокомпьютерных изданий, успев набить оскомину и порядочно надоесть. Количество сайтов соответствующей тематики, содержащих заумные формулировки и пустые философские разглагольствования, давно не поддается учету, но речь на сей раз не о них. На сей раз в сети нашего броузера попала занятная разработка развлекательного характера. Берем набор линий и точек, хитроумно их сплетаем в нечто сюрреалистическое (можно хоть портрет любимой тещи соорудить) и затем творим с ним что хотим. Заставляем на голове ходить, в пляс пускаем, ставим строгой рукой в угол... Прикол в том, что хитросплетение линий обладает зачатками интеллекта и на каждое наше действие реагирует в соответствии со своими собственными соображениями. Смешную возню, которую можно наблюдать в виртуальной "пробирке", не описать словами — это надо видеть.

www.mosdivx.al.ru/divx_jl.htm

Добрая половина пространства в местах продажи CD завалена дисками с фильмами, записанными в модном сейчас формате DivX (MPEG4-видео). Все хорошо в новом формате (если не пытаться сравнивать его с DVD), но и без ложки дегтя не обошлось: часть DivX-дисков записана с ужасающим качеством, часть тормозит на любых конфигурациях, часть имеет другие неприятные особенности. Создатели данного ресурса, не мудрствуя лукаво, создали обширный каталог таких компактов, охарактеризовав каждый из имеющихся. Не забывайте наведываться сюда перед походом в магазин, попутно оценив и другие разделы сайта: найдете уйму полезной информации.

http://epostcard.ru

Самая банальная бумажная открытка, будучи грамотно оформленной и подписанной, способна доставить получившему ее человеку не меньше хороших эмоций, чем дорогой, но стандартный подарок. Если рассматривать **открытки виртуальные**, то окажется, что они ничуть не уступают своим печатным родственникам, при этом отличаясь оригинальностью и неповторимостью. Не нравятся стандартные картинки или их дизайн — меняйте на здоровье, хотите украсить изображение парой красивых визуальных/звуковых эффектов — всегда пожалуйста. От вас требуется только запомнить адрес одного из лучших "поздравительных" серверов Рунета, который написан выше.

www.linuxoid.ru

Все большее число пользователей, уставших от "милых причуд" операционных систем "форточного" семейства, обращает свои взоры в сторону операционок **Линукс**, пытаясь найти в них свое счастье. Все больше писем от настоящих и будущих "линуксоидов" приходит на наши почтовые ящики, все больше вопросов раздается на форумах: "С чего начать?", "Какое программное обеспечение выбрать и как его настроить?", "Что делать и нужно ли делать вообще?"... Каждый волен выбирать сам; могу лишь посоветовать обратиться к материалам вышеуказанного сайта, где вы найдете ответы на все вопросы. Если после прочтения многотомной документации желание менять старые добрые Windows9X на что-либо иное не пропадет, тут же все необходимое для замены и скачаете.

www.xoma.ru/service/openletter

Об **"открытых письмах"** когда-нибудь слышали? Заходите на обозреваемую страничку, указываете, кому письмо предназначено, подписываетесь и получаете что-нибудь вроде: "Ты говоришь о башне из слоновой кости, но ты в другой башне из слоновой кости, и всегда в ней сидел, и не обязательно было из нее выглядывать, чтобы кричать об этом. Что "я сижу в башне из слоновой кости" — это единственное, что меня смущает..." (отрывок). Впечатляет? А как насчет идеи использовать такие навороченные вещи в письмах друзьям/знакомым? В любом случае нужный адрес вы знаете.

www.calc.ru

Последний сайт в нашем сегодняшнем обзоре окажется полезным практически каждому. Частенько бывают ситуации, когда приходится потеть, высчитывая, сколько же километров в 273 милях, сколько дней в 23,7 годах или сколько чайных ложек содержится в 230 миллилитрах. Выкидывайте все свои толстые справочники и откладывайте в сторону калькуляторы и бумажки с ручками, ибо отныне этими расчетами займется компьютер, с помощью данной странички научившийся оперировать тысячами разнообразных величин. Хотите просто поразвлечься — пожалуйста. Можно пойти на поводу у любопытства, посчитав, сколько драконических годов вы отмотали на этом свете, а то и вовсе заняться переводом григорианских лет в аномалистические месяцы.

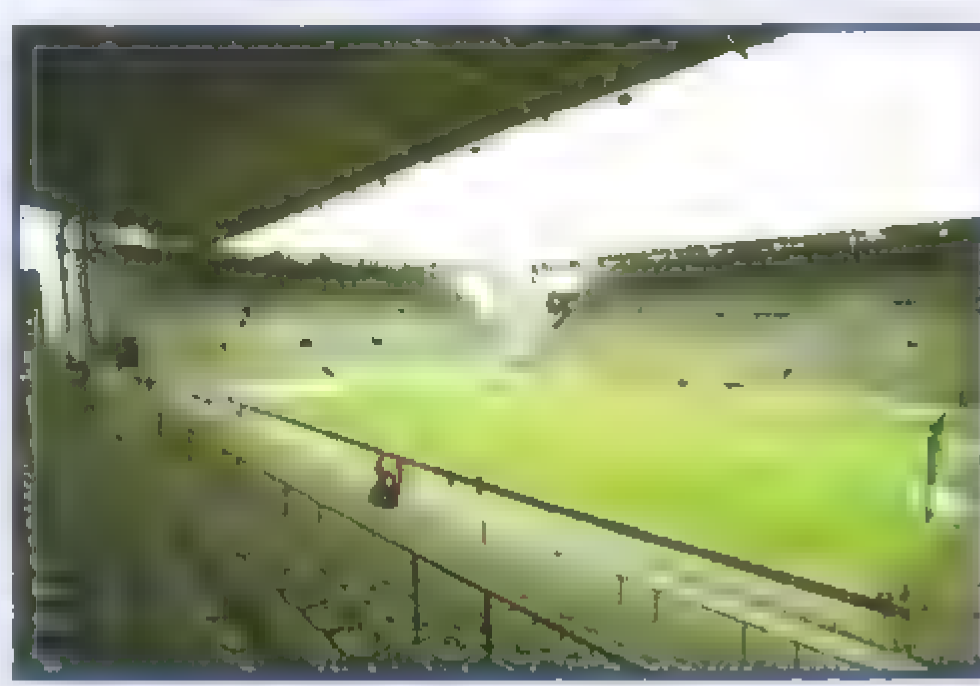
Игровые ссылки

http://online.dtf.ru/



По доброй традиции начнем с увесистой коллекции **миниатюрных java-игрушек**. На этот раз у меня припасена отличная подборка, включающая в себя и десятки разнообразных паззлов (животные, автомобили, эротика, природа, фэнтези), и трехмерный мини-гольф (в наличии имеются разнообразные игровые режимы), и уйму пасьянсов (Клондайк, свободная ячейка плюс еще пара десятков аналогов), и целую кучу аркад (ПакМэн, арканоид, тетрис, питон...), и впечатляющий ассортимент логических игр (линии, сапер, сокобан, крестики-нолики, мосты, пятнадцать), и... Оторвитесь от занудных повседневных забот и проведите время с удовольствием, не забыв заодно посмотреть и прочие разделы сайта **Daily Telefrag**, несущие многие мегабайты интересной информации.

www.igroki.ru:8101/

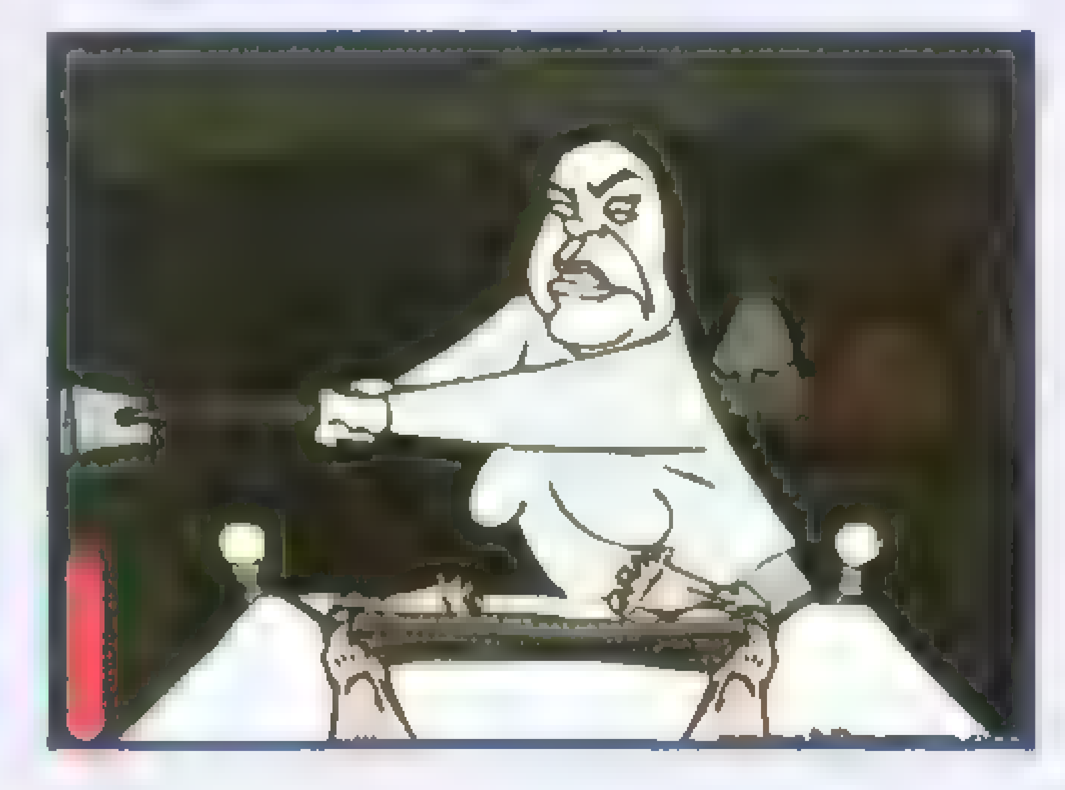


Волна популярности **фэнтези-футбола** (аналог "игрушечных" футбольных менеджеров), омывающая весь мир уже довольно давно, наконец-то докатилась и до нас. Все предельно просто: начав играть, вы виртуально становитесь менеджером клуба Высшего дивизиона Российской лиги. Покупаете и продаете игроков, определяете тактику своих подопечных и соревнуетесь с другими такими же любителями. Особенно интересны две вещи: во-первых, результаты всех игр зависят от действий настоящих футболистов (значит, пригодятся знания ситуации в реальном чемпионате России), а во-вторых, несмотря на бесплатную основу, призовой фонд составляет 500 долларов.

www.computer-museum.ru/games/antique.htm

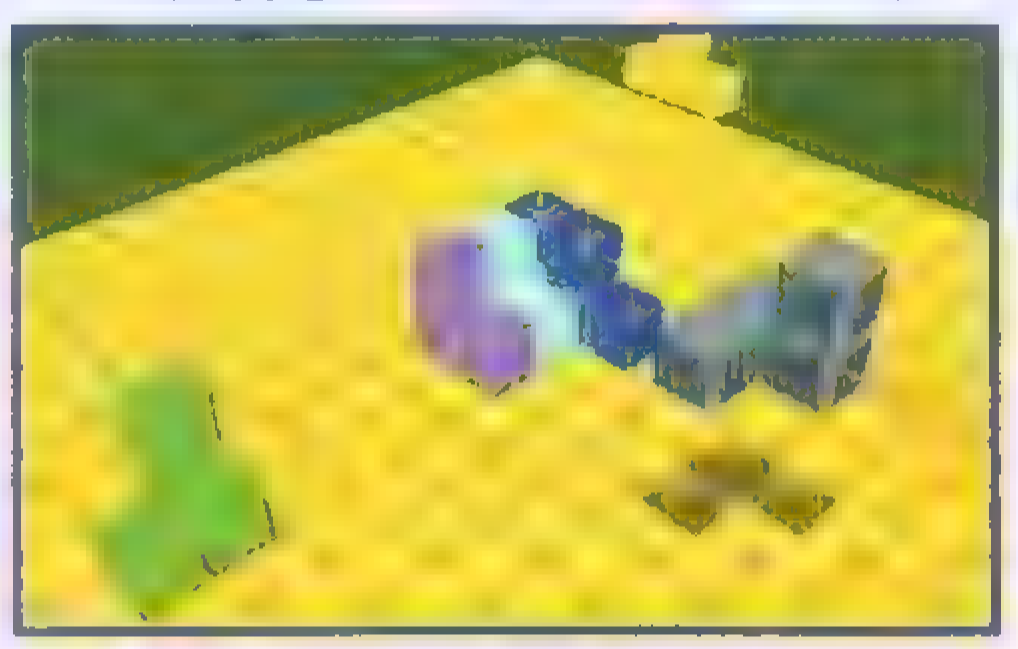
В том, что музеи бывают разные, я нисколько не сомневался, но вот **музея компьютерных игр** я еще не встречал никогда. Хотите узнать, во что рубились неандертальцы на каменных счетах, с чего начинался "Квак" и кто и для чего создал самую первую игру? Но самое "вкусное" — это возможность поиграть в нетленные шедевры прошлого прямо на сайте или погрузить их в недра своего винчестера. Прикоснитесь к вечности.

www.idleworm.com/games/games.htm



Очень оригинальное собрание **браузерных игр маниакальной направленности** в стиле "избей молотом Билла Гейтса". Особо рекомендуется Windows-ненавистникам (добрая половина здешних игрищ направлена против "форточек" во всех их проявлениях) и уставшим от навязчивой рекламы товарищам (это про вторую половину "игрушек"), остальным — строго по настроению.

http://game-soft.boom.ru/



Название данного сайта **"игры на дискетке"** сразу же дает представление о его контексте. По сути, говорить больше и нечего: маленькие игры — они и в Сети маленькие игры (в основном представители династии тетрисов, пасьянсов, аркад и карт). Если вас вдруг перестали радовать кровопролитные бои с террористами, а душа запросила чего-нибудь простого и неприхотливого, или если вы изнываете от безделья в каком-нибудь скучном офисе — добро пожаловать.

http://zone.msn.com/madness/default.asp

Когда за окном стоит расплавляющая мозги тридцатиградусная жара, в голове с завидной периодичностью крутится мысль забросить все на свете и с ветерком умчаться куда-нибудь в тундру на машине помощнее. И это не просто мечты: на помощь пользователям ринулась компания **Microsoft**, подарившая всем желающим браузерные гоночки **Tundra Madness 2.0** (опять "безумие" — любят они это слово). Единственным требованием является наличие в системе Direct3D-совместимой видеокарты, об остальном мегакорпорация позаботится сама (наиболее удачливым гонщикам даже периодически раздаются поощрительные призы).

http://e-civ.narod.ru/

В **"Цивилизацию"** от дедушки Мейера играли все (а те, кто не играл, этот позорный факт тщательнейшим образом скрывают). Сколько бессонных ночей было проведено за компьютером, сколько времени было потрачено на обдумывание перспектив развития, сколько народу было загублено в кровопролитных войнах...



Сейчас же "цивилизованному" человеку и заняться нечем — третья часть еще лишь маячит на горизонте, вторая надоела до невозможности, про первую и речи быть не может. Остается либо смиренно ждать очередного шедевра от именитых разработчиков, либо коротать время в напряженных **PBEM**-схватках (игра по электронной почте), проходящих прямо на вышеуказанном сервере. Как насчет того, чтобы тряхнуть стариной и показать, кто самый мудрый правитель и крутой полководец? ■

На винчестерах наших компьютеров, помимо игрушек, залежей любимой музыки, архивов ценного софта и больших подборок картинок, встречаются и другие, не столь приятные вещи. Это вирусы — проклятие системного администратора, страшилка для пугливого юзера и любимая игрушка недоразвитого "хакера". Адские создания могут творить ужасные вещи: форматировать винт, методично и безжалостно вырезать бережно хранимые коллекции *.mp3-файлов или рассылать ваши пароли подким на "халяву" товарищам. Вирусы бывают самых разнообразных форм — стелсы, полиморфы, черви... похоже на бред обкуренного микробиолога, не правда ли?



Судя по письмам, пришедшим в редакцию, далеко не все наши читатели имеют представление, какие же вообще бывают вирусы. С одним-двумя видами знакомы практически все, но и не более того. Данный материал представляет собой не столько практическое руководство (хотя и без этого не обошлось), сколько маленький ликбез на тему компьютерных вирусов.

Врага надо знать в лицо

Вирус — это программа, способная к несанкционированному размножению и выполняющая деструктивные действия (хотя бывают и безобидные исключения). Вирус может потереть любые файлы, испортить BIOS или весело снести таблицу размещения файлов, матюгаться на французском или показывать порнографию с элементами зоонекрофилии. Но вирус никак не может сочным взрывом уничтожить ваш монитор (ходили такие слухи, про "фокусировку лучей кинескопа"), задушить пользователя шнурком мыши (это просто прикол) или до смерти запугать несчастного геймера эпилептическим двадцать пятым кадром, запихнутым в игрушку.

Вирус не способен к самостоятельному существованию — ему нужна плодородная почва в лице файлов (игриво настроенная программа, при запуске форматирующая винчестер, — это уже (еще) не вирус). Зараза не может попасть на вашу машину "просто так"; не в состоянии он передаваться по воздуху или возрождаться из пепла безобидных библиотек. А вот если запустить пораженное приложение или загрузиться с "больной" дискеты — головная боль обеспечена. Тут как с венерическими и им подобными болячками: что подцепишь, то и пожнешь. Привыкли шататься по подозрительным сайтам, пачками устанавливать "генераторы кредиток", "крякеры Интернета" или "эмуляторы P4 для 486'x" — будьте любезны почаще проверяться. Вирусы могут распространяться по вашему компьютеру, заполняя диск своими копиями и поселяясь в безобидных файлах; наиболее продвинутые модификации без проблем передаются по сети или рассылают вашим друзьям "подарки" по электронной почте. Абсолютное большинство вирусов поражает операционки семейства Windows и DOS (всякий антиквариат). Поклонникам альтернативных решений вроде Linux или карманной экзотики типа PalmOS в этом плане проще. Вирей, работающих под этими платформами, существует не так уж много. Хотя новое направление моды на вирусном рынке — кросс-платформенные решения (глядишь, так и до консолей доберутся).

Вирусная классификация

На данный момент известно несколько десятков тысяч разнообразных вирусов. Все это богатство можно (и нужно) разделить на несколько групп, дабы уяснить ключевые моменты и выработать стратегию борьбы с каждым из них.

По способу проникновения на компьютер выделяются файловые, загрузочные и комбинированные вирусы. О вирусах ***файловых*** (заражение происходит в момент запуска инфицированного файла), до неприличия частых гостях на винтах неаккуратных людей, мы еще поговорим ниже. ***Загрузочные*** вирусы действуют по несколько другой схеме. Эти твари водятся в загрузочных областях дисков, активизируются при старте с содержащего их диска и в целях распространения распихивают свои копии на все попадающиеся носители. Проблем с ними быть не должно — во-первых, это по большей части пережитки ДОС. Во-вторых, оградиться от них очень легко. Просто не нужно грузиться с дискет/сидюков. Ломитесь в BIOS, меню Bios Features Setup, выбирайте опцию загрузки только с винчестера (что-то вроде Boot Device: Ide-0) — и проблема решена. Если для каких-то целей вам понадобится стартануть с загрузочной дискеты, временно выставьте другой диск. ***Комбинированные*** вирусы, как следует из названия, объединяют повадки вышеописанных типов. Встретить такого гада можно, пожалуй, лишь в коллекции вирусописателя со стажем — время их давно прошло. Дополнительно выделяют вирусы, умеющие распространяться по Сети.

По "месту проживания" различают резидентные и нерезидентные вирусы. ***Резидентные*** ("неистребимые") злодеи постоянно находятся в оперативной памяти пораженного компьютера, ***нерезидентные*** тихонько отсиживаются по укромным файлам, выжидая. Выявить "резидента" зачастую удается без помощи специального софта (чувствуете подозрительную активность, нередко выливающуюся в различные сбои и "ошибки защиты" — "резидент" где-то рядом). Для определения заразы антивирусом достаточно лишь проверить оперативную память, что суще-

ственно быстрее полного сканирования многогигабайтного винчестера. Нерезидентные вирусы не столь активны и часто остаются незамеченными до наступления "судного дня". Часть таких программ напоминает резидентные вирусы (держат в памяти безобидного агента, следящего за наступлением нужного момента: определенной даты, выхода в онлайн и т.п.).

По деструктивным возможностям вирусы подразделяют на **безвредные** и **вредоносные** (вторые имеют несколько градаций: одно дело написать на рабочем столе "Вася — кАзел", другое — "убить" винчестер невезучего Василия). Эта классификация довольно условна — якобы безвредные вирусы зачастую не так уж и безопасны (нашли вы на свою голову старый-старый DOS-вирус — кто знает, чего он натворит под "мудрым" руководством очередного шедевра БГ и компании?), а самые злейшие создания бывают совершенно безобидны из-за ошибок разработчиков. Игры и "серьезный" софт, тестируемый тысячами людей, часто напоминает дикий глюкодром, что уж и говорить про вирус. Как автору проверить его деструктивные действия — не на себе же? Часть вирусов работает только в DOS, часть — исключительно в Windows. Есть и другие классификации (по особенностям алгоритма, скорости распространения и т.п.), но их мы касаться не будем — пусть с ними возятся специалисты, нам же оно и ни к чему.

Веселые семейки

Отдельно стоят так называемые **семейства** вирусов — группы вирусов, сходных по своему строению и принципу действия. Часть таких "семей" — дела давно минувших дней, другие все еще гнездятся на ваших винтах, показывая острые зубки в самый неподходящий момент. Пробежимся по наиболее примечательным семействам.

Стандартные com/exe/tsr

Самая старая и уважаемая семья, заражающая исполняемые файлы, сектора жестких дисков и оперативную память. Методы их распространения просты, действия оригинальностью не отличаются. Как правило, это порча всего, что подвернется под руку, или забивание винта своими бесконечными копиями. Банально, но неприятно. Меры предосторожности не менее стандартны — не запускайте что попало и не загружайтесь с дискет непонятного происхождения. Среди добрых семьянинов выделяют группы **стелс-вирусов**: "невидимки", следящие за попытками их определения и подсовывающие наивным антивирусам безобидные участки кода вместо своих кодов; раньше это была серьезная проблема, сейчас, с появлением "умных" средств защиты, это уже не так актуально. **Полиморфы**: "многоформенные" вирусы, прячущие жирные тела от внимательных глаз антивирусных программ за хитрыми механизмами шифрования и мутаций; вычисляются специальными методами анализа, доступного всем современным "лечилкам". Антивирусы определяют такие вирусы под именами типа Com.XXX, Exe.XXX или Tsr.XXX.

Макровирусы

Изобретение недавних лет, внебрачное дитя MS Office и его встроенного макроязыка — кастрированной версии Visual Basic (для написания вирусов ее оказалось достаточно). Поражают только документы Office (Word, Excell), распространяются с ними же (рефераты, переписываемые от соседа к соседу, кишат этой дрянью). Многие считают, что максимум вреда от макро-безобразия — проблемы с "Вордом", но это совсем не так. Все в лучших традициях: потерянные файлы, испорченное настроение... Бороться с макровирусами можно, просто запретив "офисным" программам выполнять макросы (ищите в опциях). Отзываются на кличку Macro.XXX.

Черви

Одно из самых опасных (и старейших) изобретений вирусописателей. Чрезвычайно плодовитые вирусы, распространяемые по Сети. Классический пример — массовая рассылка электронных писем без обратного адреса (не всегда) с приложенными файлами и интригующими темами (см. выпуски новостей Интернета). Запустите файлик — заразитесь; в обычном софте эти животные почти не встречаются. Если вы счастливый пользователь MS Outlook — вам "повезло" вдвойне. "Аутглюк" может подцепить инфекцию, просто "запнувшись" на специальном html-скрипте. Так что либо обновляйте Outlook почаще, либо поставьте нормальный почтовый клиент (см. наш обзор в номере 2-3'2001). Побочные эффекты — удаление ваших файлов, порча архивов и т.п. (многие экземпляры умеют скачивать плагины-обновления из Интернета, все увеличивая и увеличивая свою функциональность). Классический признак заражения — внезапные проблемы с *"ошибкой в модуле winsock"* и яростные ругательства фаервола. Червеобразных так и называют — Worm.XXX.

Трояны

Трояны — это не совсем (совсем не) вирусы: размножаться и заражать программы они, как правило, не могут. Используются малолетними "хакерами" для воровства паролей и "шутниками" для подшучивания над приятелями. Подробный рассказ об этих вирусах ищите в "Игромании" 10'2000. Антивирусы обзывают их Trojan.XXX или BackDoor.XXX.

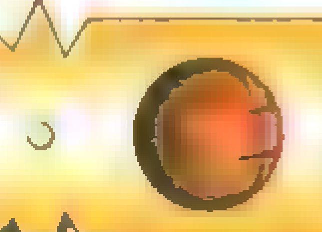
Специфические группы

Отдельным рядом идут более экзотичные группы — **убийцы флеш-памяти** (классический "чернобыльский" Win.CIH, легко нейтрализуемый запретом записи изменений в BIOS). **"Конструкторы"** — LEGO для молодых душой извращенцев, позволяющие любому "хакеру" собрать вирус за пару минут; никем не испробованные php- и **javascript-вирусы** (а шуму-то было...) и множественные мелкие безобидные пакости.

Скажи вирусу «Нет»

В статье я попытался обобщить и классифицировать всю известную информацию о вирусах с целью ознакомления вас с основными типами заразы (и способах борьбы с ней, разумеется) и развеивания глупых сказок о "страшных порождениях воспаленного разума", простительных домохозяйке, но не серьезному геймеру. Материал ни в коем случае не претендует на охват вирусов во всех их проявлениях — это тема для толстенного манускрипта, а не короткой статьи. Но теперь вы будете иметь представление, с какой стороны можно ждать атаки. А ведь всегда быть начеку — это основная составляющая хорошей защиты. Будьте внимательны, и напасть не застанет вас врасплох. ■



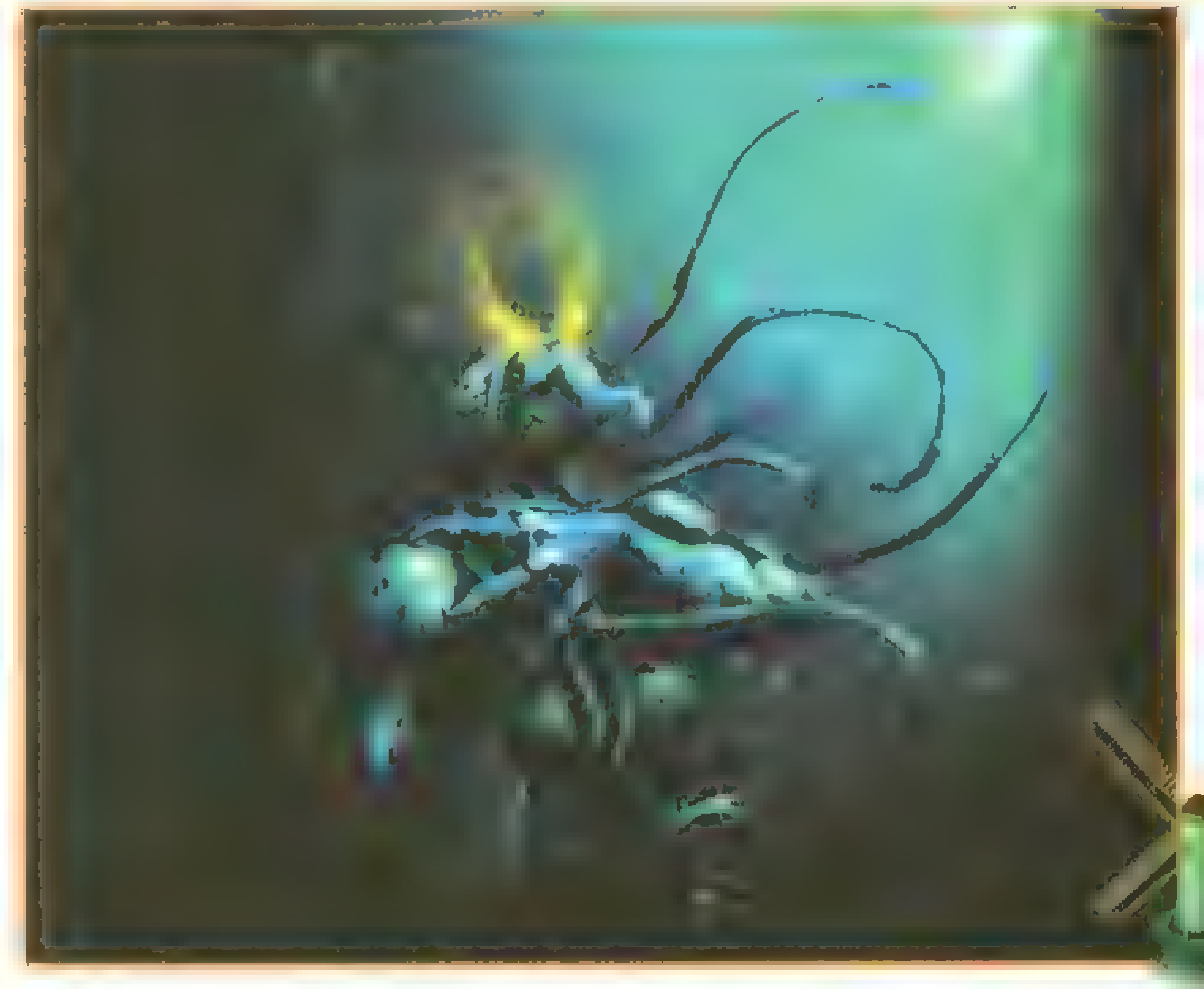


Статья №7

Дмитрий Литвиненко (anti_loop@igromania.ru)



Игровой дизайн: основа основ



Как вы думаете, с чего начинается настоящая игра? Неправильно: совсем не с программы. И даже не с графики. Любая игра начинается с замысла.

Ха. Да это ж и так всем понятно, скажете вы. Верно, но в большинстве случаев получается так: ощущается потребность что-то сделать, определяется направление этого «чего-то», придумываются названия, а самые прогрессивные даже доходят до рисования первых картинок и вколачивания кода. Проходит некоторое время, и вас начинают будоражить совершенно другие идеи и интересы. Предыдущие замыслы теряются в недрах винчестеров или подвергаются постоянным изменениям. В результате не получается ничего хорошего, а чаще всего нет вообще никакого результата.

Поэтому знайте очень важную вещь: любая идея должна быть максимально проработана, разбита по составляющим и описана, а главное — полностью занесена в цельный документ. Вы должны описать суть игры, историю мира, ситуацию в нем на данный момент, действующих лиц, все предметы, геймплей, каждую «фичу» вплоть до фонового узора кнопочки меню. Вы должны формализировать игровую вселенную от начала и до конца. Все вместе это называется игровым дизайном, а толстый документ, в котором все это будет расписано, называется дизайн-документ. О нем наш сегодняшний разговор.

Основа основ

Дизайн-документ — описание тела и души всего проекта, всех деталей и методов, которыми будет внедрена каждая из них, этих деталей.

На игровой дизайн большинство начинающих разработчиков, а уж тем более простых геймеров, почему-то постоянно забывает обращать внимание. Возможно, это связано с ситуацией, когда люди покупают игру в минимальной поставке, тут же инсталлируют, играют в нее пару дней, а потом стирают. Человечество! Ну нельзя же так! Любая игра представляет собой гораздо больше, чем набор полигонных моделек, по которым надо стрелять. Любая игра — это вселенная, мир, в который можно и нужно погружаться, как в ванну с горячей водой: либо плюхнуться, заорать и выскочить, либо медленно и с наслаждением.

Другое дело, **как** этот мир может быть преподнесен изучающему его игроку. Об этом мы с вами говорили уже **шесть «Самопалов» подряд**. Но все же корни популярности игры зарыты именно в игровом дизайне, поэтому Doom и стал бессмертным, поэтому Tetris и вошел в каждый дом, поэтому создание игры является настоящим искусством.

С чего начинается...

Я вовсе не хочу сказать, что все, о чем говорилось в предыдущих статьях, было напрасным. Наоборот: после их прочтения вы должны были уже позаниматься практическими вещами, поковыряться в программном коде, что-нибудь нарисовать, музыку, наконец, составить. Отлично. Теперь я более чем уверен, что в ваших головах идеи просто булькают и закипают. Настало время их толкового осмысления и последовательного изложения, исходя из готовых наработок. Ведь дизайн игры не строится на пустом месте. По большей части дизайн-документ является изложением **готовых концепций**. К нему прилагаются ваши скетчи, технологические демки, рисунки интерфейса, готовые музыкальные дорожки и так далее. Концепция — это первый этап, дизайн — второй.

Большая ошибка, которую совершают многие начинающие гейм-мейкеры, заключается в переоценке своих сил. Придумать можно все, что только угодно, и записать это можно, но вот сделать... Ваши амбиции должны находиться под контролем, id тоже ведь Wolfenstein 3D не сразу сделали. Кроме того, надо реально оценить возможности, предоставляемые технологией, которую вы используете. Раз уж мы взялись за **Genesis3D**, не надо думать, что вы можете выжать из этого движка открытые фрактальные поверхности и ландшафты.

Учтите, что чем больше элементов будет в вашей игре, тем больше времени понадобится на разработку каждого из них и тем больше людей будет вовлечено в проект. Пичканье игры излишними персонажами, расами, оружием, предметами — очень легкое занятие. Для матерых разработчиков создать шутер с двадцатью пятью видами оружия — раз плюнуть. Но почему никто не торопится этого делать? Потому, что это просто не нужно. Излишества не украшают, а портят игровой процесс.

Итак, три составляющих, которыми вы должны себя обеспечить перед началом обдумывания дизайна, это **силы**, **технологии** и **здравый смысл**. Если какая-то из составляющих хромает, вам придется тяжко.

Зачем нужен какой-то документ?

Раньше, когда производством игр могли заниматься два человека, программист и художник, все знали, чего именно они хотят. Поэтому разработчики просто брались за работу и делали ее. Но нельзя сравнивать сложные игры прошлого с самой про-



стой игрой настоящего. Для создания чего-то серьезного в команде должно быть 5-10 человек. И нет ничего удивительного в том, что у каждого из них будет свое видение проекта. Вы захотите видеть в игре лошадь, художник нарисует единорога, а программный код заставит передвигаться его как верблюда. Это еще одна немаловажная причина, почему нужна та самая бумажка, на которой будет все толково расписано и отклонение от которой карается самыми строгими мерами.

Второй момент вытекает из первого. Игры стали настолько комплексными, что держать все ее составляющие в голове просто нереально. Документ описывает, как будет **выглядеть ваша игра**. А это значит, что вы можете показать его посторонним лицам, чтобы те смогли оценить проект, а возможно, и дать денег на его разработку. Я говорю серьезно: первое, что потребует от вас потенциальный издатель, — это дизайн-документ проекта.

Дизайн: первичная постановка вопросов

Теперь вам ясна закваска. Приступаем к непосредственному процессу игрового дизайнерства. Давайте рассмотрим по пунктам все наши действия.

Какова нынешняя мода?

Очень просто в дизайне идти по протоmренным дорожкам, а еще проще — по дорогам, протоптанным орущей толпой обожателей. В случае с модой обычно говорят: «посмотрите в окно». В нашем варианте эта фраза получает особо пикантный характер. Я, конечно, про Windows. Делать игры под «окна» выгодно. Поставьте себе соответствующую галочку в пункте «платформы».

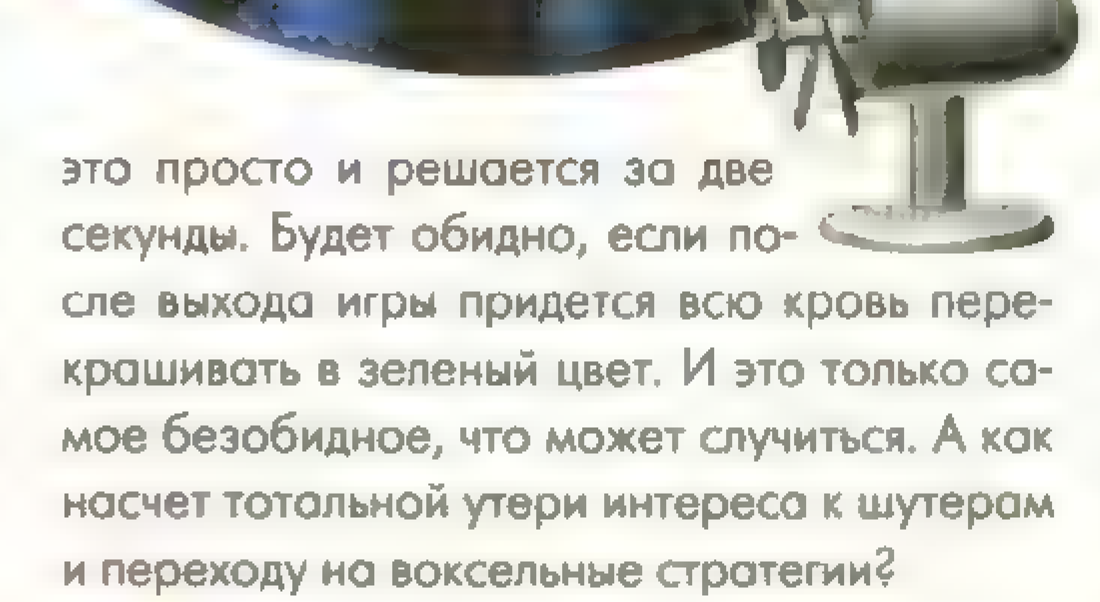
Что там у нас еще? Век трехмерности, говорите? Да без проблем: позиционируем игру как высокополигональный продукт и прокручиваем счетчик системных требований до третьего щелчка. Далее берем стопку «Игромании» за 2001 год и смотрим, какие «навороты» ввели в неописуемый восторг рецензентов. Выписываем на бумажку.

Если серьезно, то, как бы вам ни хотелось выпендриться, следование моде — самый надежный способ привлечь внимание. Пусть в вашем квесте будут самые зубодробительные загадки и чарующая атмосфера, но квесты сейчас не в моде. И против этого не попрешь.

Что требует рынок?

Пригласите продавца ближайшего магазина дисков в гости, и после пятой бутылки пива он расскажет, каких игр он продал за последнее время больше всего. Следя за его высказываниями, отмечайте, какие жанры наиболее популярны, что берут детям, что берут родителям. Даже если вы твердо решили делать «монстростреляльник» от первого лица, элементы RPG для повышения популярности никогда не помешают.

После этих этапов вы можете утвердить уже несколько вещей: **жанр** (или симбиоз жанров) игры, **платформу**, **целевую аудиторию**, **место распространения**. Не думайте, что все это просто и решается за две секунды. Будет обидно, если после выхода игры придется всю кровь перекрашивать в зеленый цвет. И это только самое безобидное, что может случиться. А как насчет тотальной утери интереса к шутерам и переходу на воксельные стратегии?



К каким инструментам у вас есть доступ?

Проштудируйте список документированных и недокументированных возможностей вашего движка. Прикиньте возможные эффекты. Проконсультируйтесь у программиста. После всего этого можете, злобно ухмыляясь, повернуть «сист» (системные требования) еще на один щелчок.

Инструменты будут определять качественный уровень элементов игры. Понятно, что, обладая только Paintbrush'ем, можно даже не заикаться про «реалистичные текстуры». Запаситесь грудой первоклассных редакторов графики, музыки, 3D и всего такого прочего. Еще один важный момент: пользуйтесь всем самым новым. Через годполтора (а это средний срок разработки средней игры) все ваши инструменты все равно будут устаревшими, включая компьютеры.

Какие есть готовые наработки?

Чем-то вы все это время занимались, не правда ли? Внесите в новый проект какие-либо части старых проектов, личные наработки, школьные рисунки соседа по парте. Слово «слепить» иногда бывает очень кстати.

It's Idea: план по пунктам

Смысл заключается в формулировании одного-двух предложений, по которым игроки будут «встречать» ваш проект. Например: «В постиндустриальном будущем проводятся соревнования на выживание между людьми. Вы один из участников». Или: «В королевстве есть несколько враждующих группировок. Станьте лидером одной из них». Все. Эти слова, как стержень, облепляются всем последующим содержанием.

С нового листа

Пора создавать новый мир, но понимание мира — это знание его истории. Поэтому берите **писателя**, сажайте его за стол. Дайте ему ручку, бумагу, покажите предложение из предыдущего пункта, а также продемонстрируйте все скетчи, имеющиеся у вас. Через пару неделек оттащите писателя от стола, соберите разбросанные бумажки и изучайте собственную историю.

История должна быть цельной и нерушимой. Мир должен быть описан полностью, чтобы в нем мог произойти любой сюжет. Происхождение каждого персонажа обязано быть **мотивированным**. В противном случае у вас получится либо шизоидный, либо нереальный мир (не путать с Unreal, где мир предельно реален, хотя и фантастичен). В первом случае получаются игры типа «Алисы» или «Сэма», во втором случае — только **провал**.

Сюжет

Как я уже сказал, в готовом мире происходит сюжет. Сюжет составляется отдельной писательской работой, исходя из жанра игры. Он может быть встроен в игровой процесс (RPG, квесты, шутеры), а может лишь формально поддерживаться в связи с выполнением/невыполнением миссии (стратегии, симуляторы). В любом случае игру без сюжета выпускать просто неприлично.



Составляем список участников

Юниты, NPC, монстры, бронетехника, самолеты, вертолеты, подводные лодки — все, чем может управлять игрок или компьютер. У каждого участника должна быть концепция (рисунок: анфас и профиль), описание, характеристики, расовая принадлежность, кого любит, кого не любит, как им управлять и прочее, прочее, прочее.

Предметы на пересчет

Объекты разбиваются на непосредственные предметы, которые что-то дают (аптечки, ключи, монеты), и на всяческие строения, деревья и прочие фонари. В этом случае тоже описываются их характеристики, место в мире, что они производят или, наоборот, чему мешают, что дает обладание ими. Все это очень сильно зависит от характера создаваемой игры. Скажем, в квесте и в голову никому не придет апгрейдить базу до третьего уровня, тут бы до принцессы яблоко донести.

Создаем уровни

Уровни представляют собой участки вселенной, которые предстоит увидеть игроку. В них помещаются все персонажи и предметы. В любой игре сюжет разбит на уровни. Просто в одних случаях это карта, на которой надо выполнить некое задание, а в других это экран с предметами и NPC. В любом случае все уровни тоже описываются, рисуются скетчики их внутреннего обустройства. Пишется список того, что на них имеется, а по возможности прилагается карта или набросок карты. Для игр, в которых уровни взаимосвязаны, прилагается схема расположения всех уровней относительно друг друга.

Дополнительные элементы

Они могут быть разбиты и на большее количество пунктов. К дополнительным элементам относится все, что я здесь не указал, но что присутствует в вашей игре. Вид осадков, смена дня и ночи, какие-нибудь модели на заднем плане, извергающиеся вдали вулканы...

Описываем игровой процесс

И самое главное — описание того, как в игру надо играть. Мигом отправляйтесь в раздел **«Краткие обзоры»** и читайте пунктики **«Как играть»** — вам все станет понятно. Единственное отличие: в дизайн-документе все несколько подробней. Законченное произведение очень похоже на инструкцию по игре в тетрис.

Теперь перед вами лежат основные составляющие дизайна игры. Я старался угодить наибольшему количеству жанров, поэтому вся информация изложена в общем виде. Само собой, дизайн стратегии будет существенно отличаться от дизайна шутера. В каждой конкретной игре существует множество нюансов и узких мест, которые стоят отдельного рассмотрения. Но каркас, о котором было рассказано, останется неизменным.

Бумажка - промокашка

Теперь, имея ворох бумаг с описаниями, нам надо составить толковый документ, который и солидным бизнесменам показать будет не стыдно. Любой документ содержит несколько частей: **введение**, непосредственно **описание** и **приложения**.

Введение представляет собой квинтэссенцию всего замысла. Обычно оно распространяется в виде **пресс-релизов**, **overview**, вывешивается на **сайтах** и пишется на обратной стороне коробки с игрой. Классический пример введения вы можете видеть в любой из статей рубрики «В разработке». Конечно, с учетом поправки на рецензентские высказывания. По введению легче всего оценить замысел в общих чертах, уловить суть.

Непосредственным описанием мы занимались только что. Эта часть предназначена в основном для разработчиков. Конечно, некоторые куски потом оказываются частью сопроводительной документации. Например, описания юнитов можно частенько найти в Help'ах. История мира попадает в мануалы к коробочным играм, реже — на сам компакт.

К приложениям относятся скучные на первый взгляд (но важные на второй) расчеты денег и времени, требуемое программное обеспечение, технические задания, расписание работ — в общем, бюрократия.

Все это в конечном счете бьется на пункты, подпункты, оформляется картинками, гиперссылками, набирается и распечатывается. После этого оригинал ложится на стол главному дизайнеру, а копии раздаются всем участникам проекта.

Читабельность

Удивлены, почему ваш 10-пиксельный двухколоночный текст прочитали невнимательно? Прочитайте эту главу и сравните «желательное» с тем, что есть у вас.

Хорошо оформленный документ будет примерно таким:

1. Много свободного пространства;
2. Основной шрифт с засечками;
3. Жирные заголовки;
4. Пробелы между параграфами;
5. Оформление, привлекающее глаз к наиболее важным частям;
6. Иерархическая структура (пункты, подпункты).

На этом наш экскурс в теорию написания «жирных фолиантов с основами основ» можно считать завершенным. Помните, что ни в коем случае нельзя думать: «А, да мы и сами знаем, что нам делать». Даже если вас двое, все равно постарайтесь описать все, что возможно. Гораздо проще делать работу по бумажке, на которой все заранее спланировано, чем каждый раз придумывать из головы. ■

Антон Логвинов
ail@dubna.ru

Emperor: Battle for Dune

Рейтинг «Мании» 9,0

Начало есть время, когда следует позаботиться о том, чтобы все было отмерено и уравновешенно.
Фрэнк Герберт, из учебника «Жизнь Муад'Диба» принцессы Ирулан, "Дюна"

Жанр	RTS
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	Westwood
Похожесть	Dune 2
Системные требования	PII-400(Athlon 1Ghz), 64(128)Mb, 3D уск.
Мультиплеер	Локальная сеть, Интернет
Сколько CD	Четыре

Поначалу создается впечатление, что Emperor — обычный C&C клон, что и написали в своих рецензиях многие игровые издания. Но это не более чем начальное и самое поверхностное впечатление. Постепенно приходит осознание того, что мы вовсе не в датском королевстве, где что-то прогнило. Внезапно выясняется, что принципы здесь совершенно иные, что в Emperor: другая тактика боя... и не только.

Азы войны

Для начала стоит уяснить несколько непривычных (особенно для игр от знатной конторы Westwood) вещей.

1. На протяжении всей игры каждый юнит находит себе применение. Неважно, обычный это автоматчик или страшный "Девастатор". Каждый юнит нужен для того, чтобы бороться с каким-нибудь другим юнитом противника. Заметьте, не обязательно со своим аналогом. Так, например, пулеметчики и снайперы Атрейдесов гораздо эффективнее работают с пехотой врага, чем какая-нибудь турель (даже пулеметная).

2. Второе, что нужно уяснить: пехота — сила. Это не пушечное мясо, как мы могли наблюдать в большинстве RTS. Пехота — костяк армии. Это ее оборона и ее наступательная мощь. Как показала практика, в бою техника гибнет первой. Первоначальная оборона базы всегда сначала строится на пехоте, а затем уже укрепляется дополнительными строениями и юнитами. При этом пехота обычно доживает до конца миссии. В атаке мощный пехотинец гораздо лучше разрушительной, но малоподвижной артиллерии. Двадцатью сардукарами (обязательно заключайте с ними союз, когда будете играть) можно с легкостью вынести базу Харконненов (они против сардукаров практически бессильны). Тот же неповоротливый "Девастатор" практически ничего не может противопоставить мгновенно меняющим свою дислокацию элитным имперским сардукарам.

Даже если пехота — не основная наступающая сила, она все равно должна участвовать в атаке для прикрытия техники, ибо в противном случае вся армада рискует накрыться медным тазом уже из-за вражеской пехоты. Например, от обычных гранатометчиков, вовремя подведенных противником к линии обороны.



Правильно построенная оборона – это такая оборона, при которой вражеские юниты взрываются не по одиночке, а все сразу.

Одним больше, одним меньше – неважно. Все равно орнитоптеров у меня 20 штук и стройплощадке Харконненов хана.

3. Роль оборонных сооружений сильно преуменьшена. Практически все башни свободно выносятся с безопасного расстояния. Пулеметные турели могут пригодиться лишь на первоначальном этапе развития базы, когда идут первые волны нападающих, состоящие преимущественно из пехоты. Ракетные башни вообще не нужны, за исключением последних битв, где налеты боевых вражеских орнитоптеров становятся уже не такой экзотикой, как прежде. С другой стороны, башни со своим делом справляются паршиво (три башни мало что сделают против 5-8 орнитоптеров) и жрут много энергии — куда лучше построить десяток элитных сардукаров, которые легко сшибают попадающую в кругозор воздушную технику, при этом очень мобильны и никоим образом не зависят от энергии. Хотя если на базе все в порядке с ресурсами и свободным местом, то подойдут оба варианта. В общем, не стоит особо увлекаться возведением башен.

4. Окончание битвы не означает, что битва на этой карте — последняя. Вряд ли следующим ходом вы обезопасите со всех сторон свежезахваченную территорию. Да и никто не дает гарантии, что следующим действием компьютера не станет попытка отбить недавно потерянную территорию. Так что, прежде чем добить останки врага, максимально развейте территорию, постройте дополнительные бараки и перерабатывающие заводы. Но не стоит увлекаться постройкой всего и вся — к следующей битве в вашем распоряжении окажутся лишь основные здания: казармы, перерабатывающие заводы, фабрики и т.п. Никакие продвинутые здания, типа Дворцов и Старпортов, не останутся, но зато расположение и число основных зданий не изменится.

Толпа сардукаров одинаково хорошо справляется как с техникой, так и...

5. Тактика «галопом по Европе» в **Emperor** практически не работает. Любую армаду особо крутых танков можно потерять за несколько секунд, равно как и не потерять никого вовсе. Главное — применять нужные войска в нужной ситуации. Одними танками вынести всю базу не получится. Единственное исключение из списка — орнитоптеры. Двадцатка крылатых спокойно снесет конструкшен-ярд и следующими заходами сровняет с землей остальные жизненно важные объекты. Правда, Харконнены, например, тоже быстро могут опустить крылатых с небес на землю, ибо у них есть летающие платформы ПВО, но во вражеском строю они появляются пропорционально приближению к главной базе. Стоп, что-то я отвлекся. Дык вот, стоит думать, прежде чем посылать свою армаду на верную смерть: может, есть путь легче и дешевле.

Азы строительства

1. После развертывания базы сразу стройте четверку виндтрапов (местных электростанций) — зачем мучиться каждый раз, подстраивая недостающие станции? Четверых виндтрапов хватит на развитие базы до среднего уровня.

2. Пока занимаетесь постройкой базы, прочешите все окружающие территории на предмет наличия обломков харвестеров, машин контрабандистов, саркофагов, личинок и прочей рухляди. Они всегда есть на карте, и их количество иногда достигает нехилых размеров. А что внутри? В разбитых машинах — деньги, в саркофагах — сардукары, в личинках — юниты тейлаксу... и все в таком духе.

3. После постройки электростанций стройте бараки и апгрейдите их. Стройте шпионов и рассылайте в разные края карты.

4. Возводите завод по переработке пряности (спайса) и одновременно с этим производите на свет солдат (против пехоты и техники — поровну). Размещайте пехоту около спусков с горной местности. Нападают чаще всего с одной стороны (вскоре после начала вы вычислите, с какой), так что старайтесь концентрировать силы именно там.

...с остальными нежелательными элементами вражеской базы.

5. Проводите апгрейды на заводе по переработке пряности, и одновременно стройте второй завод. Два усовершенствованных завода (то бишь шесть харвестеров) — залог будущего успеха.

6. Стройте завод тяжелой техники и апгрейдите его. Начинайте производство техники массового уничтожения, подходящей для оборонных целей (например, Минотавры у Атрейдесов).

7. Создав прочную оборону, позаботьтесь о защите харвестеров, враг любит нападать на них. Играя за Атрейдесов, обязательно поставьте рядом с перерабатывающим заводом ремонтную машину.

8. Разведав базу противника, подумайте, как можно попроще снять конструкшен-ярд. Например, сражаясь против Ордосов, легче всего напасть массивным отрядом с воздуха, т.к. на земле с ними сражаться довольно проблематично.

9. Сняв конструкшен-ярд, займитесь в первую очередь бараками и военными заводами. Главное — уничтожить все здания военного назначения. Электростанции можно не трогать — победа будет в кармане.

10. Враг может начать отступление. Соответственно, главное в этом случае — не дать ему отступить. Для этого достаточно найти место эвакуации и устроить там секир башка всем и всякому.

Азы правильного выбора

1. Всегда думайте, на какую миссию направляетесь: от вашего выбора зависят дальнейшие события. По какому пути вы пойдете, каких союзников/врагов обретете и т.п.

2. Бывают миссии, в которых вас просит о помощи какая-либо сторона. Часто (лично мне два раза встречалось) бывает так, что после того, как вы поможете уничтожить одного врага, на вас наедет другой, причем хорошо укрепленный. Вся фишка в том, что пока вы воевали с одним, другой тихо-мирно отстраивался. Вывод напрашивается сам: сначала забить на главную цель и отправиться надрать кое-кому задницу. Вы уничтожите более опасного врага в зародыше, а первоначальный враг, как правило, слаб.

3. И без того сложные финальные битвы на родных планетах осложняются еще и отсутствием спайса на оных. Но, как оказалось, эти миссии довольно легко проходятся, главная задача — уничтожить Дворец и конструкшен-ярд. Идея в том, что всегда есть черный ход, который ведет прямо ко Дворцу (он охраняется элитной стражей).

4. Миссия по уничтожению червя-императора довольно сложна, но там главное — создать прочную оборону (особенно против войск Гильдии) и набраться терпения. ■

Полный вариант руководства по Emperor: Battle for Dune смотрите и читайте на компакте.



Почем нынче свобода?

Редактор карт в Jagged Alliance 2: Цена Свободы

Наверняка вы уже наигрались в стандартную кампанию «Цена Свободы». Может быть, даже попробовали подключить имеющиеся в Интернете карты. Что, не очень вдохновили? Неудивительно. Ведь карты, создаваемые профессионалами, делаются долго и имеют определенный игровой баланс, чего часто не скажешь о картах, сделанных любителями. Но теперь у вас есть шанс почувствовать себя профессионалом и создать карту своей мечты. Ведь у вас есть редактор.

Редактор	JA2UB Editor
Где взять	Устанавливается вместе с игрой
Возможности	80% игровых
Сложность освоения	Средняя
Документация	Поставляемая вместе с игрой и Help
Дополнения	Пока не объявлялись

Начало работы

Для начала требуется зайти в папку игры и найти там утилиту Set JA2UB Campaign.exe. Запустите и нажмите кнопку New, введите название новой кампании в поле Enter New Campaign Name, при необходимости добавьте краткое описание в поле Description. Теперь выберите новую кампанию кнопкой Set и можете начинать творить.

Интерфейс

Достаточно прост в освоении. Закладки Terrain, Buildings, Items, Mercs, Map Info и Misc. Означают именно то, что означают. Несколько огорчает отсутствие мини-карты, поэтому придется расставлять здания и сооружения на глаз, периодически включая режим осмотра всей карты при помощи клавиши I. В этом режиме рисовать нельзя, но можно сориентироваться, чтобы правильно разместить объекты. Собственно, тут без особых тонкостей. Тонкости будут дальше.

Создание карты

Выбираем сектор (не забудьте о том, что на него должен быть проход) и то, каким он должен быть: простой местностью (new map), подземным (new basement) или пещерным уровнем (new cave level). Выбор происходит на экране Misc. Тут же можно выбрать тайл (tileset) соответствующей кнопкой. Тайл — это набор текстур, характерных для определенных мест (всего таких наборов 60). Естественно, что для травки-муравки надо взять одни наборы, а для подземелий — другие (например, caves 1 или underground complex).

Также на этой закладке можно выбрать название карты (sector description), изображение для экрана при загрузке карты (loading screen). Не помешает также определить некоторые общие параметры (очень просто, сами разберетесь, что куда тыкать), после чего можно и сохраниться. При сохранении карты необходимо дать ей имя <координаты сектора>.dat в окошке Filename. Например, H6.dat. Теперь при входе в этот сектор вы попадете непосредственно на свое творение.

К именам подземных секторов добавляется bx, где x — номер подземного уровня. Так, карта H6_b1.dat будет являться подземной картой первого уровня в секторе H6. При сохранении карты можно поставить галочку в поле Generate Radar Map, тогда в правом нижнем углу во время игры будет отображаться миниатюрная копия вашей карты.



Расставьте врага. И побольше, побольше...

Теперь об оппонентах, без которых карта — не карта. Число врагов в секторе задается в разделе Starting Population, при этом указывается количество тех или иных наемников и «кошечек» для каждого уровня сложности. При этом Admins — самые слабые солдаты, Troops — обычные наемники, Elites — «гвардейцы», а BloodCats — тигры-людоеды. Учтите, что их количество для каждого класса должно соответствовать количеству, созданному вами. Общее же число противника на карте можно узнать, нажав клавишу F5.

Ответное вторжение (контратака врагов в ответ на захват вами сектора) определяется в разделе Invasion Data. Min.Enemies — минимальное количество «гостей», заявляющихся в сектор для того, чтобы отобрать его у вас (с каждой контратакой оно увеличивается).

Запреты, запреты...

Кажется, ваши руки уже потянулись к лежащей тут же утилите **ja2UBEditor.exe**? Не все сразу. Сначала ограничения, наложенные на редактор, чтобы игроки не уподобились богам и не начали ваять кампании куда лучше разработчиков. Итак, вы не сможете: редактировать карты оригинальной кампании (но можно их заменить своими картами); создавать гражданских и **NPC** на своих картах и квесты, связанные с ними; сохранять гражданских или **NPC** на заменяемых картах; изменять или заменять сектор **H7** (это начальный сектор, который всегда останется таковым и изменить его невозможно); запирать замки на дверях и ящиках. Что же тогда можно? Да все то, что не запрещено.

При размещении карты, созданной вами, следует учесть то, что она должна соприкасаться с уже существующими секторами оригинальной компании, иначе проход на ваши карты будет невозможен. Следует учесть и то, что проход невозможен и с некоторых карт оригинальной компании, если вы их не изменяли. Так, из секторов **H10**, **I13**, **J13** невозможно пройти на восток, из сектора **H11** — на запад, а из сектора **K15** вообще невозможно куда-либо пройти.

Grace Period — время, необходимое врагу, чтобы созреть для контратаки.

Attack Propability Rate — вероятность контратаки противником сектора, в процентах.

Insertion Direction — направление вторжения оппонента (по сторонам света, при выборе **auto** компьютер сам выбирает точку вторжения).

Insertion GridNo — точное указание точки вторжения (используется в подземельях, отменяет предыдущий пункт). Номер точки для этого пункта можно найти в нижнем левом углу окна редактора.

Ландшафт

Для начала рассмотрим прорисовку надземных уровней. Если вы желаете закрасить всю карту единой текстурой (десять на выбор — справа), то нажимайте кнопки **Set Map Ground Textures** или **Fill Area** (то же самое, только оставляет бордюр из первоначальной текстуры вдоль края карты) и выбирайте понравившуюся текстуру. Если же желаете раскрасить территорию вручную — жмите на кнопочку **Draw Ground Textures**. При этом используется **кисть**, у которой можно регулировать размер и набор рисунка. **Набор рисунка** — это случайный рисунок, появляющийся при смешении текстур. Смешения можно добиться, зажав **Shift** и щелкая левой кнопкой мыши по текстурам (правой кнопкой текстуры убираются из набора).

Вероятность появления той или иной текстуры зависит от количества ее выборов в наборе. Сброс набора — клавиша **«Пробел»**. **Размер кисти** меняется кнопками **Cycle Brush Size** и представлен значениями **Small** (кисть 1x1), **Medium** (3x3), **Large** (5x5) и **XLarge** (7x7). Кроме того, есть два специальных значения кисти — **Width** и **Area**. Для использования **Width** необходимо зажать левую кнопку мыши и тянуть прямую линию шириной в 1 клетку. Линия будет заполнена текстурой после того, как вы отпустите кнопку. Ширину линии можно увеличить клавишей **«.»** (до 8 клеток) и уменьшить клавишей **«,»**. **Area** — зажмите левую кнопку мыши и нарисуйте прямоугольник необходимых очертаний, после отпускания кнопки он заполнится текстурой. Для воды существуют две текстуры — 9 (мелководье) и 10 (глубина, где приходится плавать).

Для исправления случайных ошибок, которые неизбежно образуются в процессе работы, предусмотрено несколько средств (действуют для всех режимов). Можно отменить последнее действие, можно просто нажать на клавишу **Backspase** или на кнопку **Undo Last Change**. Так можно отменить до 10 последних операций. Если же изменения куда более существенны, то стоит использовать режим **«затирки»**, нажав на кнопку **Toggle Erase Mode** (или на клавишу **E** на клавиатуре). Здесь тоже можно менять размер кисти.

Кисти, краски, полотно...

Ландшафт нарисовали? Можно и приукрасить уровень. Провести дороги, набросать мусора, расставить деревья, машины, ящики...

Дороги рисуются нажатием на кнопку **Draw Roads**. При этом можно щелкнуть по ней правой кнопкой мыши, и вы получите весь спектр текстур дороги. Первые два отрезка соответствуют двум сторонам дороги, идущей из юго-западного в северо-восточный угол карты. Вторые два — из северо-западного в юго-восточный. Далее есть фрагменты для моделирования поворотов и вообще не имеющие краев.

Что же еще мы сможем изобразить? При выборе **Draw Debris** (или клавиша **D**) будут нарисованы участки травы, полянки и трещины в почве. Следует учесть, что убрать Draw Debris режимом Erase невозможно, поэтому рисуйте его в последнюю очередь. При выборе **Place Trees & Bushes** (клавиша **T**) прорисовываются деревья и кустарник, **Place Rocks** (клавиша **R**) — ящики и бочки, **Place Barrels & Other Junk** (клавиша **O**) — автомобили, разбитый вертолет, ящики, бочки и прочий мусор. Для всех вышеперечисленных клавиш прекрасно работают режимы кисти (размер и набор элементов), а также включается еще один режим, который управляется кнопками **Raise/Lower Brush Density**. Он позволяет изменять заполненность площадки, рисуемой кистью (при 2% элементов рисунка почти не будет, а при 90% почти не будет свободного места). При прорисовке больших «озеленяемых» площадей кроны деревьев могут заслонять



Ничего себе лесок получился....

всю территорию. Убрать их, чтобы не мешали, можно комбинацией Shift+T. Кроме того, для выбора рисунков из графических меню необходимо щелкнуть правой кнопкой мыши на соответствующей кнопке.

Place Bankes & Cliffs — расстановка скал и обрывов, а также входов в шахты. Эту работу лучше выполнять строго вручную. Выбор текстур из меню аналогичен предыдущим пунктам.

Кирпич за кирпичом

Закладка вызывается клавишей **«B»**. В левой части редактора здесь находится окошко с выбранным куском здания и три кнопки, по необходимости включающие/выключающие крышу (Roofs или клавиша H), стены (Walls или клавиша W) и информацию о комнатах (Room Info). Сами здания можно строить тремя способами — **подбором** (Selection Method), **быстрым способом** (Smart Method) и **комплексным строительством** (Building Method).

Комплексное строительство проще, но ограничено в возможностях, так строятся типовые здания. Для того чтобы войти в этот режим, надо щелкнуть правой кнопкой мыши по кнопке Add a New Room. Перед вами откроется графическое меню из 4 вариантов стен, 4 — пола, 4 — плоских крыш и 2 — наклонных крыш. Необходимо выбрать по одному варианту каждой части здания. При выборе нескольких вариантов здание будет произведено на свет с вариантом, стоящим ближе к началу списка (это правило также верно для всех действий на этой закладке, смешение элементов здесь не производится). После этого, зажав левую кнопку мыши, рисуем прямоугольник. После отпускания кнопки у нас будет готовый дом. Теперь к нему можно пристраивать другие блоки, редактор автоматически совместит постройки.

Строительство подбором имеет больший выбор стен, но все делать придется вручную путем использования соответствующей кнопки в меню Selection Method. Щелчок правой кнопкой мыши на любой элемент строящегося здания открывает соответствующее графическое меню. Строительство быстрым способом отличается от подбора тем, что при строительстве им можно прокручивать вверх (Page Up) и вниз (Page Down) графическое меню, не заходя в него, примеряя при этом нужный элемент к постройке. После постройки коробки дома было бы неплохо расставить в нем двери (Place Doors), окна (Place Windows) и поврежденные или разрисованные куски стен (Place Damaged Walls). Лучше это делать быстрым методом. Помните, что здание можно удалить целиком, нажав на кнопку Remove a Building и щелкнув левой кнопкой мыши в любом месте строения. Можно удалить «кусок» при помощи кнопки Remove an Area from Existing Building. После этого надо выделить ненужную часть здания, и все его элементы будут удалены. Готовое сооружение можно переместить (Move a Building) со всем его содержимым, перетащив его левой кнопкой мыши, или скопировать (Copy a Building), если собираетесь строить несколько одинаковых домов.



Заключительный этап строительства — расстановка внутреннего содержимого. Для этого служат кнопки в разделе Selection Method — Place Furniture, Place Wall Decalls и Place Generic Furniture. С их помощью вы найдете и расставите любую мебель и прочие мелочи в домах.

Также необходимо **«пронумеровать комнаты»**. Это означает, что, заглянув в окно или дверь и увидев клетку с некоторым номером, ваш наемник увидит все клетки с таким номером и все, что на них стоит. Это не приведет к «инфракрасному зрению» противника в соседней комнате, так как обсчет видимых солдат противника идет отдельно. Процедура включается через кнопку Draw Room Number. Проводить ее лучше при расстановке дверей и окон, так как так проще рассчитать линию взгляда, а при установке следующего окна/двери редактор автоматически меняет номер комнаты. Одной и той же клетке можно присваивать два разных номера (видна из нескольких разных мест). Чтобы сделать это, надо выбрать клетку и ввести ее номер в поле Room#, после чего нажать Enter.

В земные недра

Рисовать надземные уровни и строить здания вы уже научились, пришло время творить подземелья.

Щелкайте на кнопку New Basement на закладке Misc и выбирайте нужный tileset (basement или underground). После этого начинается строительство. Именно строительство, поскольку помещения в подземных уровнях **вырезаются** при помощи кнопки Remove an Area From Existing Building. Прокладывать «подземку» мы будем при помощи именно этой кнопки (Building). Кнопка же Add a New Room служит, наоборот, для заполнения новых территорий. Только не забудьте перед началом строительства перевести в Map Info переключатель в положение Basement. А то ничего не получится. Как вы уже поняли, все строительство ведется через Building Method. Ну а дальше почти как в наземном уровне — расставить все, что надо, пронумеровать комнаты и повесить текстуру крыши над уровнем (а то игрок увидит все сразу). Для этого в Map Info временно переключаемся на Outdoors. После этого возвращаемся в закладку Buildings, выбираем кнопку Add/Replace Building's Roof With New Flat Roof, правой кнопкой мыши открываем подменю в ней, выбираем крайнюю левую текстуру и щелкаем на любом месте помещения. Крыша готова.

Работа с пещерными уровнями очень похожа, но кнопка для «строительства» пещер в закладке Buildings только одна, поэтому **«выкапывание»** пещер производится при помощи правой кнопки мыши, а **«закапывание»** их обратно — левой. И не требуется размечать комнаты, надо только расставить источники света с **низким уровнем освещения** (3-5).

Наемники

Теперь можно расставить наемников. Запустите для этого закладку Mercs. Независимо от количества людей, которое будет на вашей карте, при любом уровне сложности необходимо расставить **все 32 позиции** противника. Это необходимо для тех случаев, когда вы используете на карте меньшее количество наемников и они не отмечены обязательными к использованию. Тогда игра будет случайным образом выбирать используемых наемников. Количество «кошечек» не лимитировано столь строго, и важно поставить их просто не меньше того количества, что вы используете. Информацию о количестве и уровне наемников и «кошек» на карте можно уз-

нать, нажав клавишу I. Для уничтожения выбранного наемника используется Delete. Можно также скопировать врага со всем снаряжением в буфер (Crtl+C) и поставить такого же в любом месте (Crtl+V).

Для расстановки наемников или «кошек» необходимо нажать кнопки Enemy или Bloodcats соответственно. Постановка на карте нового «подопечного» производится щелчком левой кнопки мыши. Выбор одного из поставленных — правой кнопкой. Уже поставленного наемника можно также переместить в новое место, выбрав его и щелкнув правой кнопкой мыши в место будущей дислокации.

У поставленного наемника есть три подменю, регулирующих его характеристики. В General Information Mode можно задать поведение врага и класс наемника. Тут же существует поле Toggle Priority Existance, при постановке галочки в которое вы получите возможность всегда видеть выбранного наемника при заходе на карту. По классу наемники делятся на Admin (дохлые ополченцы), Army/Troops (обычный боевик), Elite («гвардеец»). Можно поставить центр экрана на выбранном наемнике, нажав на кнопку Find, и задать ему направление взгляда соответствующими кнопками вокруг Find. Поведение наемника в бою характеризуется двумя группами приказов. Первые отвечают за его местонахождение: Stationary (может сойти с места, только увидев врага или оказавшись под огнем, и не дальше 5 клеток), On Guard (патруль в радиусе 5 клеток), On Call (патруль в радиусе 10 клеток, но увеличивается до 30, если узнает о присутствии противника; может бежать на вызов в пределах дальности), Seek Enemy (свободное патрулирование, откликается на призывы о помощи), Close Patrol (патруль в радиусе 15 клеток), Far Patrol (патруль в радиусе 25 клеток, увеличивается до 25 в случае вызова о помощи), Point Patrol (патруль по маршруту, точки маршрута устанавливаются клавишами 1-9 при выборе этой опции), RND PT Patrol (то же самое, только последовательность точек патрулирования выбирается случайно).

Вторая группа приказов отвечает непосредственно за поведение в бою: Defensive (под пули старается не подставляться), Cunning (старается найти укрытие и спрятаться), Brave (больше склоняется к драке), Aggressive (старается убить любой ценой), Aid (Brave или Cunning — обязательно позовет на помощь), Solo (Brave или Cunning — на помощь звать не будет). В Attributes Mode можно проставить характеристики (здоровье, ловкость и прочее) наемника (по желанию). В Inventory Mode наемника можно вооружить и приодеть.

На экране есть три слота для брони, два слота рук (в них дается оружие) и четыре слота рюкзака. По щелчку правой кнопки мыши на нужном поле вы попадаете в меню выбора предметов. Кроме того, около этих слотов есть поля, при постановке в которые галочек находящееся в смежных полях оружие всегда остается на поле брани. Не стоит класть в поля для брони оружие — это не запрещается, но могут быть непредсказуемые результаты. Если в полях ничего не лежит, вооружение будет задано случайным образом. Патроны у боевиков не заканчиваются, поэтому закладывать их «про запас» нет необходимости, а вот гранат, мин для миномета и сорокамиллиметровых гранат необходимо положить в достаточном количестве. Для использования гранатометов и минометов данный девайс **всегда следует помещать в дополнительные слоты**, а не в руки. Подствольные гранатометы враг не использует (может только носить). Для того чтобы поставить на оружие дополнительные приспособления, необходимо щелкнуть левой кнопкой мыши по предмету после его установки в слот — справа появится информация о возможности добавок к предмету.

Для Bloodcats возможности те же, кроме загрузки их вещами (тигр с гранатометом — это круто). Также животные не получают преимуществ от меткости.

Предметы

Для размещения на карте предметов выбираем закладку Items. Предметы поделены по категориям, и их названия достаточно понятны, чтобы не заниматься перечислением. Выбирается необходимый предмет щелчком левой кнопки мышки. Все лежащие на карте объекты обведены зеленым кольцом, а у выбранного в данный момент подсвечено название. Кроме того, цифры в соседствующем с объектом меню показывают количество уже лежащих на карте предметов (если кликать на предмете в меню левой кнопкой мыши, то будет происходить перемещение между однотипными уже лежащими предметами). У каждого предмета, лежащего на карте, можно изменить следующие характеристики (появляются в окошке справа): Status (качество предмета в процентах), Rounds (количество предметов в кучке), Trap Level (возможность заметить ловушку; зависит от уровня наемника: если уровень ловушки 11 и выше — не заметит никто ни при каких обстоятельствах), Exist Chance (вероятность встретить данный предмет на карте) и возможность улучшений на оружии и броне. Также тут есть опция Toggle Hide Flag, которая включается автоматически, когда вы кладете предмет в ящик или шкаф. Соответственно, предмет можно будет обнаружить только после того, как «емкость» откроют. Ставить такой флажок у предмета, лежащего на открытой местности, не рекомендуется — кто ж до него докопается?

Триггеры

Такую занятную вещь можно встретить на закладке Items. Триггеры используются только вместе с действиями (Actions) и должны соответствовать друг другу по номерам и классу. Кнопки и переключатели для триггеров можно найти в меню Place Wall Decals на закладке Buildings. При помещении на карту этих



Ну, с таким вооружением и один в поле воин.

элементов триггер или действие всегда устанавливаются на клетке, находящейся за ним.

Panic Triggers — используются для действий, которые предпринимают противники при вашем обнаружении. Враги будут пытаться включить этот триггер, даже если вы будете упорно убивать всех, кто к нему стремится подобраться. Tolerance здесь — процент загубленных вами врагов, прежде чем они рванутся к триггеру. После установки следует определить некоторое количество действий (одинаковых с ним по номеру). Выбор того, что произойдет при действии (кнопка в правой части редактора), вполне достаточен — от мощнейших взрывов до закрытия дверей (20 вариантов). Имеющиеся тут же характеристики Trap Level и Exist Chance вряд ли стоит использовать

General Triggers — а вот это уже триггеры для вас. Правила для расстановки — те же. И ничто не мешает поставить несколько разных действий на один триггер.

Pressure Action — действие, не требующее триггера. То есть и действие, и триггер в одном лице. Типичный пример — мина. Используются все данные нам характеристики: Status (сохранность предмета-подлянки), Trap Level (сам тип действия: а вдруг вы дверь желаете открыть, если кто-то неосторожно на коврик наступит?) и Exist Chance (вероятность повстречать эту ловушку).

Map Info

Осталось нанести последние штрихи на карту. И делаются они на закладке с названием Map Info. Первые три поля предназначены для изменения **цветности карты**. Затем идет **осветительный блок** (предназначен для установления времени и места работы источников освещения). Есть три типа освещения: Prime (с 20.00 до 24.00), Night (всю ночь) и 24 Hour (круглые сутки). Учтите, что тип источника надо выставить до его постановки на карту, иначе придется мучиться с удалением и установкой «светофора» заново. Для каждого источника можно поставить радиус (до 8), а для источников света в подземных помещениях — и уровень освещенности (Underground Light Level)



Зоны выхода необходимы в случаях, когда есть подземные территории, чтобы перемещаться между ними, но можно использовать и как посадочные места в аэропорте. Сама зона помечается кнопкой с красными крестиками (естественно, отметки надо нанести на карту), после чего задаются сектор, уровень и точное место «приземления». **Сектор** — тот сектор, в который необходимо отправить наемников (если вы решили использовать это явление как телепортер). **Уровень** — уровень карты в пределах сектора (надземный — 0, третий подземный — 3). **Точка «приземления»** — место на карте, на которое вы хотите высадить наемников (GridNo, можно выбрать нужное место и посмотреть его номер потом в левом нижнем углу редактора).

Точки входа в сектор необходимы для того, чтобы уточнить место появления наемников в секторе. Выставляются около соответствующих границ сектора (но не необходимы). Абсолютно необходимо выставить только центральную точку (клавиша «C» — она необходима компьютеру для расчетов) в районе центра карты. Есть также изолированная точка входа (клавиша "I"), которая необходима, если вы используете хитро огороженные участки.

Ну вот и все, карта сделана. Можно сохранять ее, загружать игру и тестировать. А уж коль скоро вы осилили создание целого игрового ландшафта, то ничто не мешает вам прислать, так сказать, плод ваших рук нам. Мы же, в свою очередь, если карта будет того достойна, выложим ее на нашем компакте, прославив ваше имя (и так далее по списку). Удачных вам творческих порывов... ■



Стандартные КОДЫ

CIA Operative: Solo Missions

Запустите игру из командной строки в таком виде: Solomisons.exe -console.

Теперь в игре можно будет вызвать консоль клавишей «~».

GOD — режим бога (god mode).

FLY — режим полета.

NOTARGET — враги больше вас не хотят.

NOCLIP — прохождение сквозь стены.

MAP X? — замените «?» числом от 1 до 6, чтобы прыгнуть на соответствующий уровень.

TIMESCALE X — ускорить игру, X — любое число (значение по умолчанию равно 1).

ENDGAME — титры (работает, если вы в данный момент играете).

Half-Life: Blue Shift

Запустите игру из командной строки: bshift.exe -console.

Консоль вызывается клавишей ~. Перед тем как вводить коды, введите sv_cheats 1. Теперь можете пользоваться кодами.

god — и все теперь хорошо (god mode).

notarget — враги принимают нас за «своего» и не атакуют.

noclip — проходим сквозь стены.

impulse 101 — получить все оружие.

sv_gravity X — изменить гравитацию, где X — любое значение. По умолчанию X = 800. Если поставить 0, то гравитации не будет совсем («Земля в иллюминаторе...»).

sv_accelerate X — изменение сопротивления воздуха, где X — любое значение. По умолчанию X = 10. А если уменьшить, то можно прыгать выше и дальше.

skill X — изменить уровень сложности. X — от 1 до 3.

map X — прыгнуть на другой уровень. Замените X названием карты.

Список карт:

ba_canal1, ba_canal1b, ba_canal2, ba_canal3, ba_elevator, ba_hazard1, ba_hazard2, ba_hazard3, ba_hazard4, ba_hazard5, ba_hazard6, ba_maint, ba_outro, ba_power1, ba_power2, ba_security1, ba_security2, ba_teleport1, ba_teleport2, ba_tram1, ba_tram2, ba_tram3, ba_xen1, ba_xen2, ba_xen3, ba_xen4, ba_xen5, ba_xen6, ba_yard1, ba_yard2, ba_yard3, ba_yard3a, ba_yard3b, ba_yard4, ba_yard4a, ba_yard5, ba_yard5a.

Merchant Prince 2

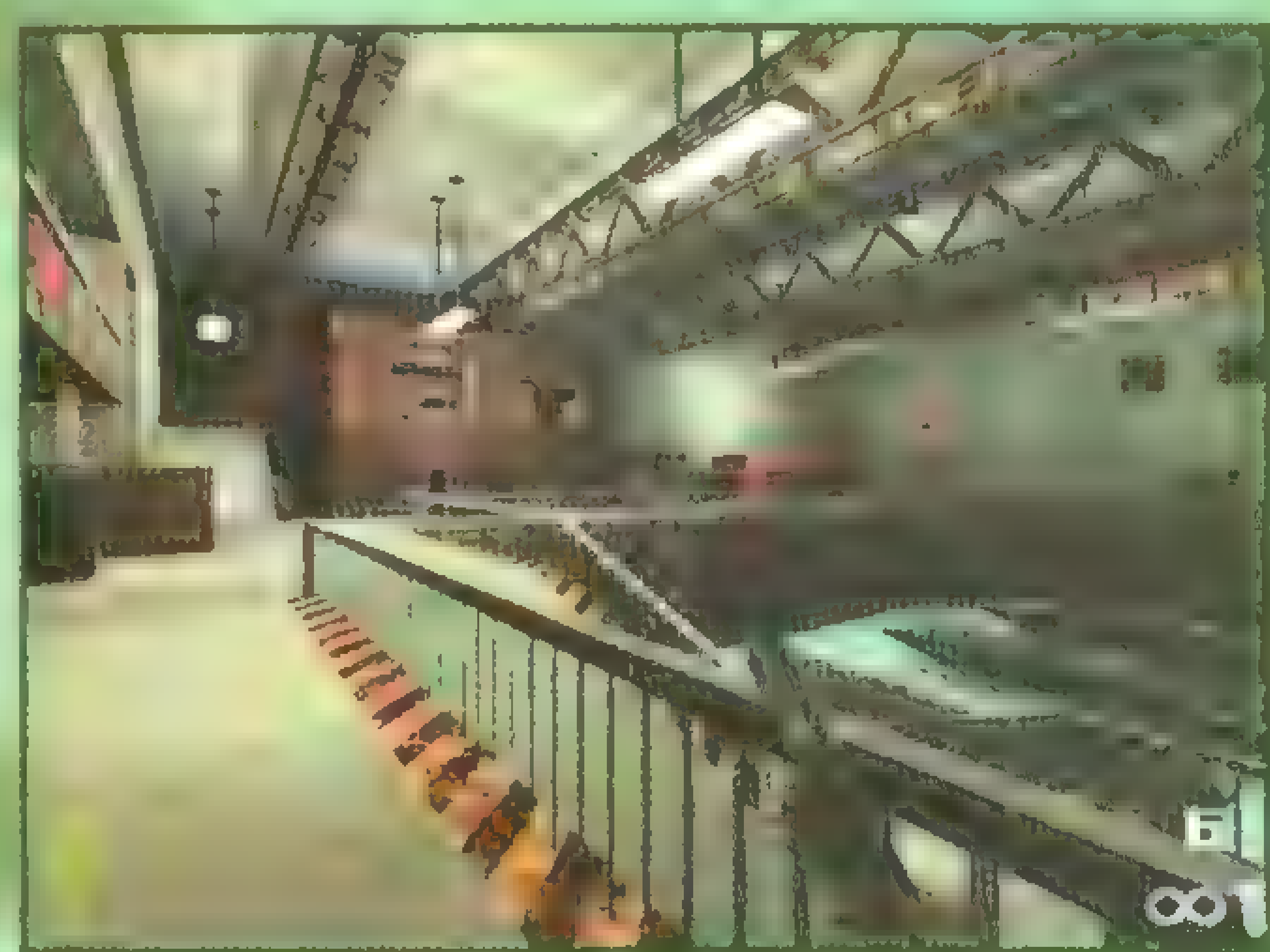
Находясь в меню «Venice», наберите эти коды.

HDIVIEW — открыть карту.

HDIKASH — 50 000 у.е.

HDISPY — подсмотреть действия противника.

HDIKARNAGE — активизировать неактивную группу наемников.



Operation Flashpoint

В игре дается всего одна сохраненка. И если сохраниться где-нибудь посреди миссии, потом приходится неоднократно жалеть о содеянном.Поэтому имеет смысл сделать следующее.

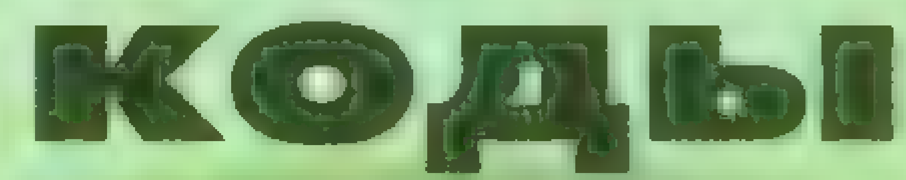
Предположим, вам надо сохраниться, а Save уже давно и безнадежно потрачен. Нажимаем Escape, жмем Alt+Tab, переключаясь в Windows, затем ищем директорию \Users\Torick\Saved\campaigns\1985 (вместо Torick - тот логин, который вы при входе вводили). Берем файл Save.fps и куда-нибудь его копируем (или переименовываем). Возвращаемся в игру, снова жмем Escape - и вот, вместо Load снова Save!

X-Guard

Коды уровней (перечислены в порядке возрастания):

FIRST, TIMEWARP, VOYAGE, STARFIELD, PRISON, FORTRESS, NEUTRAL, MORTALITY, OPERATION, TRANSPORT, FLOODGATE, NEXUS, TITAN, WRATH, REVENGE.

Шестнадцатеричные



CIA Operative: Solo Missions

Запускаемый файл: ciao.exe

Бессмертие — 46AC77 (D9), 46AC78 (9A), 46AC79 (2C), 46AC7A (03), 46AC7B (00), 46AC7C (00), 46AC7D (90), 46AC7E (90), 46AC7F (C7), 46AC80 (05), 46AC81 (A8), 46AC82 (DA), 46AC83 (27), 46AC84 (02), 46AC85 (00), 46AC86 (00), 46AC87 (80), 46AC88 (41), 46AC89 (90), 46AC8A (90), 46AC8B (E9), 46AC8C (36), 46AC8D (5C), 46AC8E (FE), 46AC8F (FF).

Патроны — 454BD3 (90), 454BD4 (90), 454BD5 (90), 454BD6 (90), 454BD7 (90), 454BD8 (90), 454BD9 (90), 4508C1 (E9), 4508C2 (B1), 4508C3 (A3), 4508C4 (01), 4508C5 (00), 4508C6 (90).

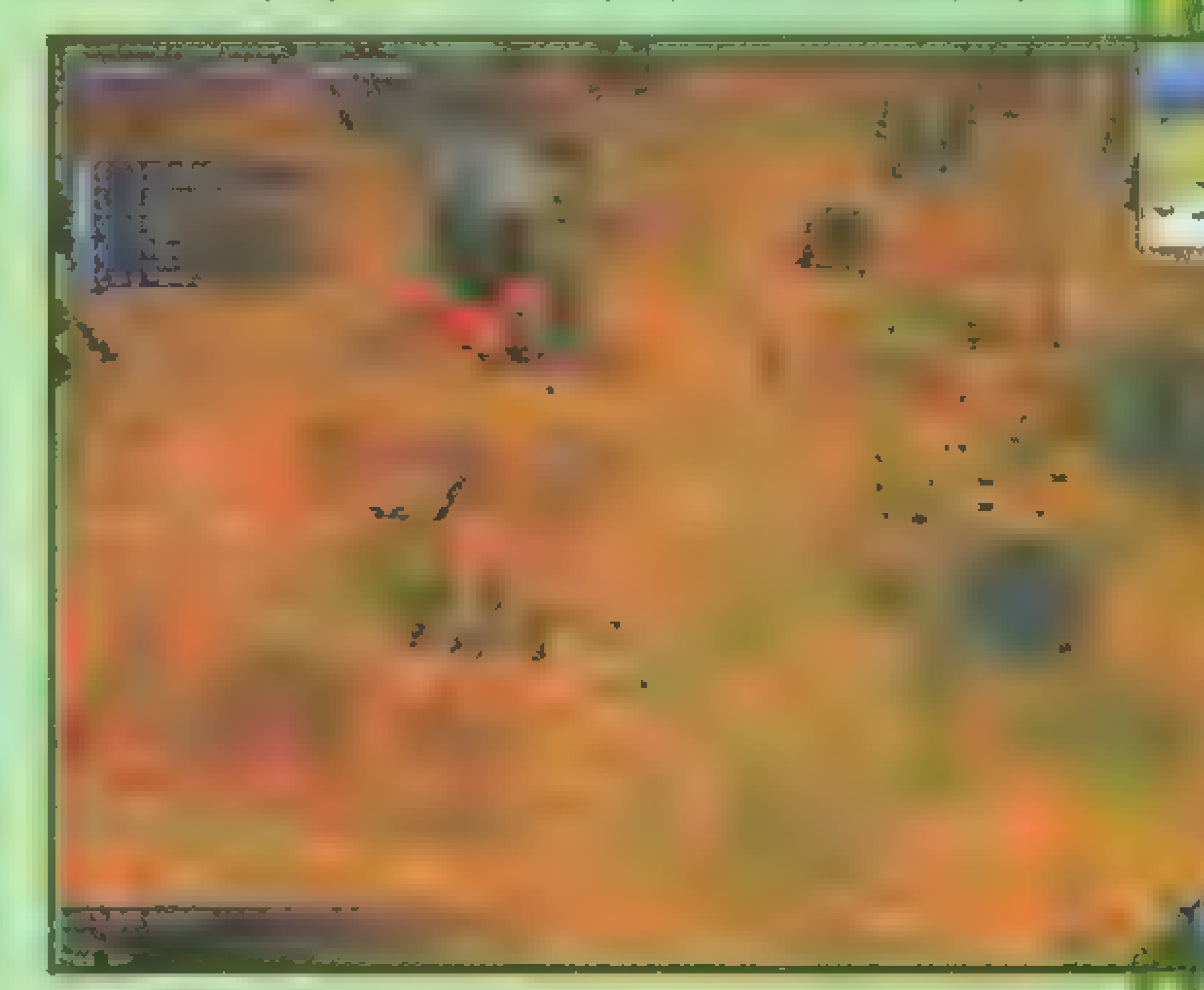
К этой игре на нашем диске имеется трейнер.

Conflict Zone

Запускаемый файл: conflictzone.exe

Бесконечные деньги — 10AED8C (90), 10AED8D (BB), 10AED8E (3D), 10AED8F (04).

Броня (бессмертие) — 4E9DBA (E9), 4E9DBB (41), 4E9DBC (E8), 4E9DBD (1E), 4E9DBE (00), 4E9DBF (90), 4E9E04 (E9), 4E9E05 (08), 4E9E06 (E8), 4E9E07 (1E), 4E9E08 (00), 4E9E09 (90), 6D8600 (8B), 6D8601 (80), 6D8602 (18), 6D8603 (02), 6D8604 (00), 6D8605 (00), 6D8606 (A3), 6D8607 (F4), 6D8608 (85), 6D8609 (6D), 6D860A (00), 6D860B (E9), 6D860C (AF), 6D860D (17), 6D860E (E1), 6D860F (FF), 6D8610 (90), 6D8611 (83), 6D8612 (3D), 6D8613 (F4), 6D8614 (85), 6D8615 (6D), 6D8616 (00), 6D8617 (00), 6D8618 (0F), 6D8619 (84), 6D861A (EB), 6D861B (17), 6D861C (E1),



6D861D (FF), 6D861E (89), 6D861F (96), 6D8620 (38), 6D8621 (27), 6D8622 (00), 6D8623 (00), 6D8624 (E9), 6D8625 (E0), 6D8626 (17), 6D8627 (E1), 6D8628 (FF).

К этой игре на нашем диске имеется трейнер.

Emperor: Battle For Dune

Запускаемый файл: game.exe

Бесконечные деньги — 53CDE7 (90), 53CDE8 (90)



Ты не достроил на песке безумно дивный чудный город...

К этой игре на нашем диске имеется трейнер

X-Guard

Запускаемый файл: xguard.exe

Много, много денег — 4470E8 (FF), 4470E9 (FF), 4470EA (FF).

Бесконечная энергия — 40981B (90), 40981C (90)

Бесконечные жизни — 40978B (EB), 409798 (90), 409799 (90).

Бесконечные ракеты, и прочие дополнительные орудия (которые вы купили перед стартом) — 40FBD7 (90).

Бесконечные «аптечки» — 40FC27 (90)

К этой игре на нашем диске имеется трейнер



Игровые ресурсы

UA Operative: Lain Missions

Игра, конечно, короткая, простая, с нелепыми глюками и приколами. Проходится за полчаса. Но зато можно неплохо поиздеваться, а может быть, как знать, и довести ее до ума самостоятельно. Короче говоря, конструктор Lego — сделай сам свою игру (она же ведь на движке Half-Life).

<Каталог игры>\main\scripts*.* — скрипты. Файл ai.script содержит параметры врагов, которые можно изменять с помощью простейшего текстового редактора (например, «Блокнота»). Тупее их делать уже некуда, а вот прикольнее — можно попробовать.

<Каталог игры>\main\skins*.tga — скины персонажей. А не перерисовать ли их под наших лекторов?

<Каталог игры>\main\sound\<подкаталог>*.wav — голоса. Забавно было, когда, умирая, он сказал, что все-таки ставит мне зачет (продолжаем институтскую тематику).

<Каталог игры>\main\gfx\<подкаталог>*.tga — графические элементы.

<Каталог игры>\main\maps*.bsp — карты игры. Для редактирования подойдет редактор карт для Quake2/Quake3/Half-Life и им подобных. Осталось теперь только здание родного института нарисовать. А можно попробовать вставить сюда карту от Quake, например, или наоборот. Область применения ограничивается только вашей фантазией.

<Каталог игры>\main\models*.md2 — модели персонажей и объектов. Тоже можно поковырять каким-нибудь редактором от Q2/Q3/HL.

<Каталог игры>\main\textures*.tga — текстуры. Что означала надпись на стене казино, «Цубстбуя сцдстjiибблм?», я так и не понял, но некоторые текстуры на что-нибудь да сгодятся.

Ну вот. Осталось только название придумать для получившейся игры. «Student Operative: Solo Sessions», думаю, подойдет...

Conflict Zone

<Каталог игры>\data\bmp\ — графика в формате jpg и bmp.

<Каталог игры>\data\interface*.* — графика интерфейса в bmp и jpg.

<Каталог игры>\data\land\<подкаталог>*.* — прочая графика в jpg и bmp и видеовставки в mpg.

<Каталог игры>\data\movies*.mpg — мультики.

<Каталог игры>\data\music\ — музыка в mp3 формате.

<Каталог игры>\data\sounds\ — различные звуки в wav и mp3.

Emperor: Battle For Dune

<Каталог игры>\data\movies*.bik — мультики.

Если вы купили журнал с диском, то на нем можно найти два текстовых файла arti-ni.txt и rules.txt с параметрами юнитов, которые можно отредактировать так, как вам нужно, и скопировать по этому пути: <каталог игры>\data\model\. Принцип тот же, что и в других стратегиях компании Westwood (C&C, Red Alert 1/2, Tiberian Sun).



X-Guard

<Каталог игры>\data\graphics\<подкаталог>\ — графика в pcx формате.

<Каталог игры>\data\sound\<подкаталог>\ — звуки в wav.

<Каталог игры>\data\video*.avi — мультики.

АНТИКВАРИАТ

Вытаскиваем музыку из Need For Speed 1-4

Как известно, в NFS всегда были качественные и хорошие саундтреки. Под такую музыку не только в виртуальной машине приятно кататься. Не грех взять ее с собой на прогулку в плеере или в магнитоле настоящего автомобиля. Главное только в последнем случае — не забыть, что вы уже вовсе не

в **Lamborgini Diablo** и что по улицам все-таки живые люди ходят. Только как бы эту самую музыку из игрушек вытащить? Записана-то она вовсе не в wav или mp3 формате... Но на этот случай специально придумали небольшую программу **Game Audio Player** (GAP), скачать которую можно с *www.anx.da.ru*. Она может вытаскивать как аудиоданные, так и видео. И не только из NFS, а еще из кучи различных игр. Программа создана в России и распространяется бесплатно. Жаль только, что обновления выходят не часто.

Чтобы найти, где в игре запрятана музыка, просто задайте программе просканировать тот каталог, куда проинсталлирована ваша игра, или компакт-диск, нажав кнопку **Scan Directory**. Программа отыщет все сама. Но это может быть долго, да и попутно программа вытащит еще кучу лишнего. Обычно музыка в различных версиях NFS лежит примерно по такому пути: **gamedata\audio\music**. Затем вы можете прослушать и сохранить музыку в формате wav на жесткий диск. Ну а потом можно переписать ее куда угодно: хоть на аудиокассету или диск, хоть на флэш-карту для MP3 плеера и слушать где угодно.



Стоп, кажется, это мне свистят! Что такое? Штраф за десятикратное превышение скорости? Да что вы, моя колымага больше 60 и не разгонится! Ну хорошо, хорошо, вот мои права...

Easter Eggs

[illegible] Moorhuhn Winter Edition

С самого начала есть возможность получить дополнительные очки, подстрелив **замороженную куру** на дереве (250 очков!), курицу, **прячущуюся на «вышке»**, а также курицу, периодически **выглядывающую из леса**. Двигаясь влево, к кладбищу (где можно окончательно доломать руины), не забудьте пальнуть в **непонятное сооружение** из трех камней (слева от вышки).

Попробуйте пострелять **по городу**: за попадание по большой башне у вас отберут 25 очков, но если выстрелить в самом начале игры, ничего плохого не произойдет — очков-то все равно ноль... Зато после попадания по башне прибавится немного времени и можно будет выбить несколькими залпами около ста очков из **крайнего левого домика** (его почти не видно за деревьями).

Двумя выстрелами можно **погасить луну**, после чего в городе начнут зажигать свет в окнах. Стреляя **по окнам**, погасите их все. За это вам покажут салют, выпустят тучу **дорогих** (25 очков) **курей** и за каждый **сбитый самолет** станут добавлять по 15 секунд.

Переломным моментом в игре можно считать получение «синих» патронов, для этого вы должны сбить **все камни** (а их около десяти), но расположены они каждый раз по-разному. За каждый камень дают 1-2 очка.

Получив синие патроны, вы можете активизировать недоступные ранее объекты: парой выстрелов **разломать вышку** (35 очков), **скворечник** (после чего пасущаяся на земле птичка перестанет убегать от вашего прицела), **утопить лодку** и загнать в появившуюся прорубь **снеговика**. Также, если у вас хорошая реакция, можно успеть подстрелить **крота**, вылезающего иногда из земли на левом экране.

За попадание по **могильным плитам** на кладбище отнимают по 2 очка, но иногда попадаются плиты (в случайном порядке), за которые дают по 25 очков и 10-очковый бонус к стоимости всех кур.

На **сосульках** можно сыграть мелодию, за что тоже положено вознаграждение, а при использовании синих патронов сосульки можно посшибать и **пристрелить паука**, который за ними прятался.

Если сосредоточенно стрелять по **снежинкам**, можно набрать одно из слов, активизирующих бонусный режим.

SUMMER 1:30 — прекращается снегопад, SLEEP 1:20 — кратковременная остановка времени, SLEEP-MODE 0:10-0:02 — время останавливается, THANK-YOU 1:15-1:10 — 100 очков, HUNTER 0:20-0:15 — в течение короткого времени за все цели дают на 2 очка больше, BAD-BOY 0:25-0:20 — очки обнуляются, TRIPLE-X 0:30-0:25 — стоимость следующего попадания будет утроена, SPECIAL 0:35-0:30 — кратковременная «заморозка» времени, EXTRA 0:55-0:50 — появляется очень много кур, KILLER 1:00-0:55 — плюс 100 очков, CRAZY 1:05-1:00 — режим invert mouse, но за кур дают на 10 очков больше, BOHNE 1:15-1:10 — минус 100 очков, MANIAC 1:20 — плюс 100 очков, SURPRISE 0:01 — плюс 150 очков, SECRET 0:40-0:35 — синие патроны, AMMO — следующая сбитая снежинка дает 100 очков, EXTRA TIME — счетчик времени сбрасывается на 1:30, прекращается снегопад.



Если вы допустите ошибку при наборе слова, можно сбросить его, стрельнув по любой курице

Можно поиграть с кротом в **"Крестики-нолики"** (слева). Главное — после каждого хода перебираться на другой экран, иначе будут отнимать очки. За выигрыш дают 100 очков, а если проиграете — отнимают 200

Можно расширить обойму с 8 до 10 патронов, для этого синими патронами надо сбить **все 4 сосульки** со среднего дерева и после этого отстрелить **обе ветки**. Со следующей перезарядки получаете уже по 10 патронов

Чтобы забить-таки **неуловимую птичку**, "пасущуюся" под скворечником, нужно активизировать **режим SUMMER**, с помощью синих патронов сбить **снег** с самого большого камня и все сосульки с деревьев. Только после этого разломайте скворечник, тогда птичка погибнет в страшных муках под снежным завалом, а вы получите 33 очка и статус Bird Killer.

Кстати, о титулах: звания и награды описаны ниже

Triple Kill — 5 доп. очков — за убийство 3 куриц подряд, Unbelievable — 10 доп. очков — 4 курицы подряд, Moorhuhnmaster — 15 доп. очков — 5 куриц, Iim not worthy — 20 доп. очков — больше 5 куриц. ■



ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Дизайнер ушел на вольные хлеба



Бывший игровой дизайнер **Wizards of the Coast/TSR** *Монте Кук*, автор *Dungeon Master's Guide* для третьей редакции D&D, недавно ушедший из компании, организовал собственную издательскую фирму под названием **Malhavoc Press**. Компания будет заниматься разработкой и изданием игр по системе *D20 System*, а сам Кук пока является ее единственным разработчиком. Уже готов и распространяется первый продукт компании: *The Book of Eldritch Might* — руководство по магии и магическим предметам. Книга вышла в формате PDF и продается через web-сайт *www.montecook.com*.

Мордобой D20

Известный издатель игр на движке D20 **Altas Games** взялся за принципиально новое направление в тематике своих ролевых продуктов. В скором времени выйдет в свет **Feng Shui** — ролевая игра в стиле гонконговских боевиков. Акцент сделан на интенсивное действие, на распутывание героями глобальных заговоров и тому подобную чушь, интересную только фанатам этих своеобразных фильмов. Оригинальная версия игры была издана компанией **Daedalus Entertainment** в 1996 году, и вот теперь Atlas решила вдохнуть новую жизнь в проект при помощи универсального и вездесущего движка *D20 System*.

Модронами пожертвовали

Джефф Грабб, один из ведущих дизайнеров **WotC**, поделился некоторой информацией о разрабатываемом в настоящее время проекте *Manual of the Planes* (релиз намечен на осень этого года). Эта книга должна описывать космологию игрового мира D&D, сильно изменившуюся со времен *AD&D 2nd Edition*. Хотя авторы и стараются сохранять преемственность в названиях и понятиях, но чем-то пришлось и пожертвовать. На это раз крайними оказались нежно любимые многими ролевиками модроны, знакомые рядовым компьютерным геймерам только по игре **Planescape: Torment**. Однако взамен авторы обещают невероятную гибкость модели игровой вселенной, возможность легкой адаптации под «домашние правила» и т.п. Поживем — увидим, был ли этот «обмен» стоящим.

Книга и Кровь



WotC выпустила третью книгу из серии описания игровых классов — *Tome and Blood*. В ней пристально рассматриваются два класса магов *третьей редакции* — волшебники (wizards) и колдуны (sorcerers). Как и в двух предыдущих аналогичных продуктах, большое внимание уделяется предысториям персонажей, дополнительным свойствам (feats) и престиж-классам. Также в книге рассматриваются новые заклинания и волшебные предметы.

И еще немного D20

Fantasy Flight Games уверенно движется вперед к званию одного из ведущих издателей ролевых игр. Компания успешно пользуется все тем же движком *D20 System* для создания крайне оригинальных проектов. Начало было положено серией модулей *Legends & Lairs*. В скором времени должны выйти *Traps & Treachery* и *Mythic Races*. А совсем недавно компания анонсировала совсем уж необычный проект — **Dragonstar**. Оттолкнувшись от идей Spelljammer, они снова посылают гномов в космос! Во вселенной **Dragonstar** сосуществуют высокая технология и древняя магия. Там эльфы и гномы летают на космических кораблях, а драконы правят галактическими королевствами... Идея не архиновая, но так никем и не доведенная до готового продукта. Может, на этот раз получится?

WARHAMMER

Новости июля - августа



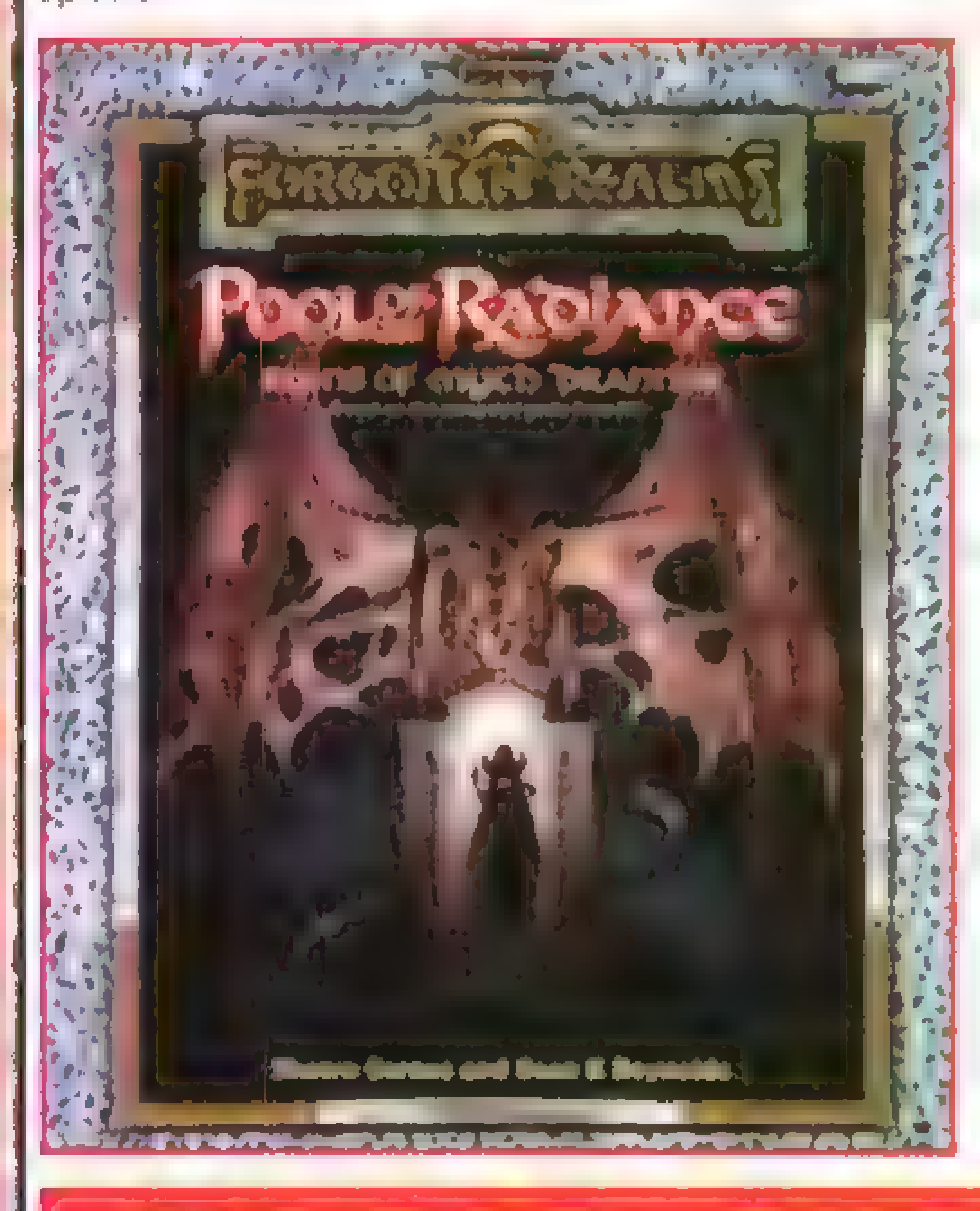
1. Английская компания **Games Workshop** в июле продолжает обновление фигурок армии **Dark Elf** (DE). На данный момент, по признанию многих, армия темных эльфов является наиболее оригинальной и красивой из имеющихся. Кроме того, что переделываются все бывшие в употреблении фигурки, появляются на свет и свежесваянные герои из темно-эльфийских легенд: *D.E. Hydra*, *D.E. Morathi* и другие.

2. В полку фигурок для ролевого стратегического **Inquisitor** прибыло. Теперь у вас возникает возможность реализовать себя на игровом поле от имени еще четырех инквизиторов: *Churubael*, *Duke Von Castellan*, *Witchunter Tyrus* и *Barbaretta*.

3. И ложка дегтя в бочку меда новостей от **Games Workshop**: предполагаемый на июль выход новой редакции по **High Elf** переносится на октябрь. Поклонникам придется набраться терпения.

Pool of Radiance вышел

Да, это так! Но это не тот **PoR**, о котором вы подумали. Я говорю о настольном модуле, написанном по мотивам компьютерной игры **PoR2: Attack on Myth Drannor**. По первоначальным планам, он должен был выйти аж в начале октября прошлого года вместе с самой игрой. Но релиз игры оттягивается и по сей день. Наконец SSI дала свое согласие на публикацию. Так и получилось, что мы можем по этому модулю узнать много чего о сюжете будущей игры. Так сказать, spoiler!



Возвращение в Забытые Королевства

Наконец-то новый сеттинг **Forgotten Realms** добрался и до нас. И теперь, посмотрев на него своими глазами, я без всякого



преувеличения могу сказать: это великолепно! Такой плотности полезнейшей информации на квадратный сантиметр я еще не встречал ни в одной аналогичной книге. Новые интереснейшие престиж-классы, заклинания, детальное описание всех городов на континенте, главные NPC, космология и божества! И все это — с бытоописанием древней истории и недавних событий. Чего там только нет! Любой DM или игрок будет читать эту увесистую книгу запоем от корки до корки. Боже мой! Они воскресили *Bane*! ■

BABYLON 5 CCG

Новости июля - августа

В июле поступает в продажу карточная версия настольной ролевой системы **RIFTS** от **Precedence**. Результат трудов разработчиков схож с MTG, что является скорее преимуществом, чем недостатком (оригинальности мы уже насмотрелись, хватит; впрочем, насколько новая CCG играбельна и, тем более, доберется ли она до России, пока неизвестно). Есть аналоги земель и существ.

В июне компания **Warner Bros.** не продлила лицензии компаниям, занимавшимся **"Вавилоном 5"**. В том числе и **Precedence**. Недавно подтвердилось высказанное *Стражинским* предположение, что компания возжелала получить побольше зеленых бумажек и подпишет новые лицензии осенью. В связи с этим **Precedence** призывает активно покупать ее прочую продукцию, дабы помочь ей заполучить сумму, которой хватит на покупку лицензии при любых выдвинутых условиях.

Andrey Yegorov aka Duce Mollari
Babylon 5 Ranger (#1 in Russia)
http://babylon-5.narod.ru

MAGIC: THE GATHERING

Новости июля - августа

Июнь стал самым спокойным месяцем за последние полгода. Никаких PTQ или Гран-при, национальные чемпионаты позади, суета вокруг несостоявшегося перерелиза минула и есть время расслабиться, отдохнуть и готовиться к встрече нового июльского Type II, включающего теперь **Apocalypse**.

Самыми заметными турнирами июня в России стали драфты за разнообразные Mox, фойловую Birds of Paradise и фойловый Lightning Bolt. А самым расслабленным турниром июня можно назвать чествование дня рождения клуба **«Лотус»**. В призовом фонде турнира красовались четыре Birds of Paradise, что, в общем, тоже стимул, да и провести время в шумной компании среди знакомых, тостующих за любимый клуб, идея неплохая.



Александр Страхов, один из сильнейших игроков России в "Магию"

В Санкт-Петербурге прошел забавный турнир, посвященный отъезду одного из лучших игроков нашей необъятной родины — **Сергея Норина**. Сергей решил покинуть постсоциалистические объятья, а многие килограммы карт магии с собой в новую жизнь решил не тащить, потому и выставил их в призовой фонд турнира. Говорят, что было очень весело.

А самым главным мировым событием июня станет, безусловно, **чемпионат Европы по Magic: The Gathering**. Из России присутствует четыре человека, Украина представляет двоих. В турнире из 269 человек всех европейских стран и языков такое количество кажется каплей в море, но мы искренне желаем нашим ребятам достойно побороться за титул чемпиона Европы. Проходит это знаменательное событие в те дни, когда журнал уже поливается разными типографскими красками, так что расскажем о результатах мы уже в августе, а пока посмотрите на итоги первого дня этого трехдневного турнира.

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
74	Roguinski, Eugene	Москва	12	59.86%
116	Norin, Sergey	Санкт-Петербург	12	44.89%
166	Kolomeyko, Yuri	Киев	9	51.70%
168	Zlotoiabko, Boris	Киев	9	51.70%
214	Firsov, Konstantin	Санкт-Петербург	6	55.10%
249	Strakhov, Alexander	Москва	5	41.49%

До встречи в августе, где мы подведем итоги вливания нового набора в Type II, расскажем о результатах квалификационных турниров к Гран-при ближнего и не очень зарубежья, а также не обойдем вниманием самое главное событие года: Чемпионат мира по Magic: The Gathering. До встречи.

Chaos Mage
chaos_mage@geocities.com

GURPS
или каким бы мог стать Fallout

Generic...

Если вам нравятся компьютерные ролевые игры, то можно не сомневаться, что вы хотя бы слышали о **Dungeons&Dragons**. Об остальных настольных ролевых системах играющей публике известно гораздо меньше. Данная статья посвящена **GURPS** (**Generic Universal Role-Playing System** — универсальная ролевая система общего назначения), насколько я могу судить, второй по популярности настольной ролевой системе среди всех существующих.

GURPS стала первым опытом разработки ролевой игры дизайнера *Стива Джексона*. Его компания **Steve Jackson Games** и раньше была известна своими настольными играми **Illuminati** и **Ogre**, но именно GURPS принесла ей настоящую популярность. В настоящее время действуют переработанные правила третьей версии системы.

Изначально Fallout назывался как "A GURPS Post-Nuclear Adventure".

Именно на основе этой системы первоначально планировалось делать столь любимый всеми нами Fallout. Планировалось даже выпустить книгу-источник информации для игры в постъядерном мире GURPS Fallout. Но когда Стиву Джексону показали интро к игре, где солдат в тяжелой броне убивает пленника, он был возмущен высоким уровнем насилия и разорвал контракт. Тогда дизайнеры Interplay срочно стали изобретать новую ролевую систему, и их работа, как мы теперь знаем, увенчалась успехом. Но все же Fallout что-то потерял вместе со старым ролевым движком. Читайте, завидуйте! А лучше — берите и играйте.

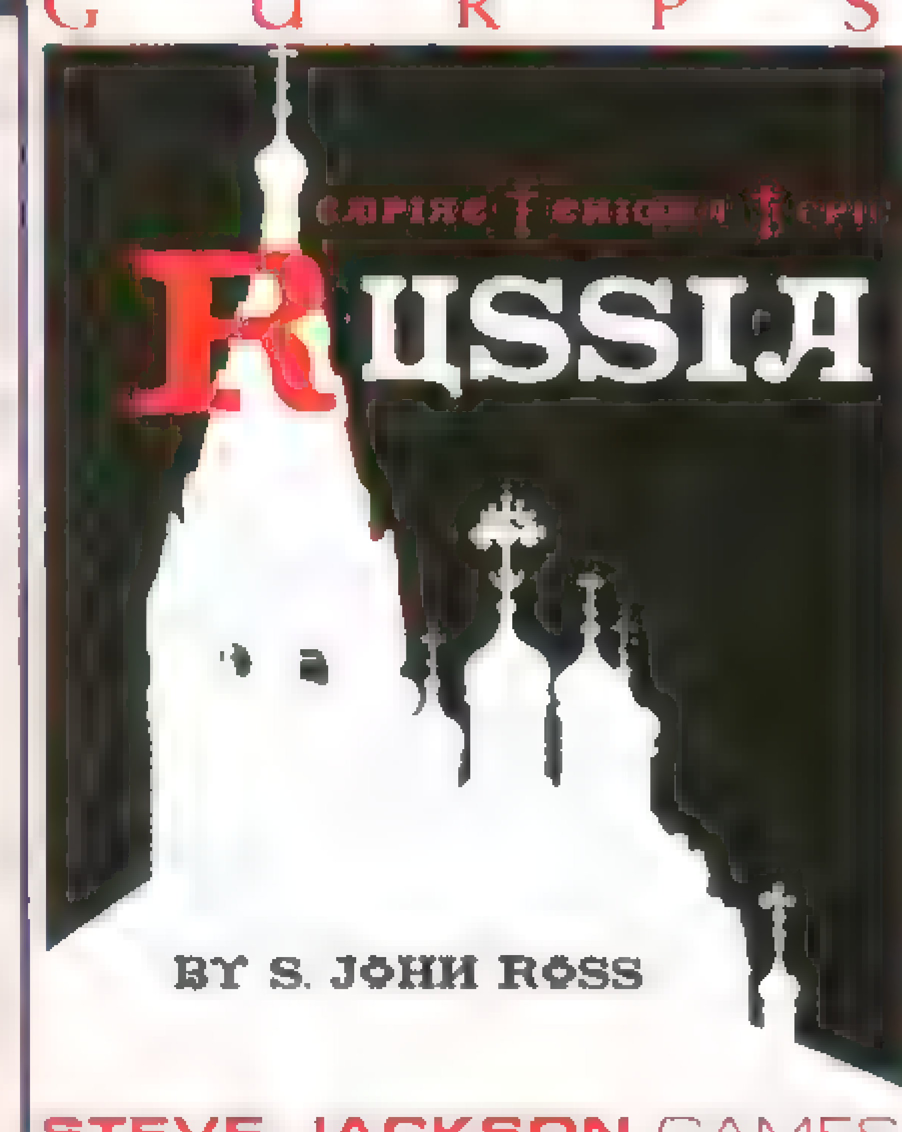
...Universal...

GURPS не налагает никаких ограничений на характер игры. Классическая фэнтези и мистика, научная (и не очень) фантастика, современность и древняя история... все это легко описывается и моделируется базовыми правилами и книгами расширений. Более того, все эти миры полностью совместимы. Персонажи из научно-фантастического мира могут быть перенесены в волшебный мир без малейшего изменения их игровых параметров. В рамках GURPS выпущены сотни различных продуктов, и большинство из них полностью совместимы! Вряд ли найдется хоть один человек, чья область интересов не оказалась бы затронута. Смотрите сами (приведу несколько примеров).

GURPS Fantasy — классический мир фэнтези. Сотни лет назад в мире Yrth существовали две расы — эльфы и орки. Как легко предположить, мирным это существование никоим образом не являлось. Однажды группа эльфов, впоследствии известная как Темные Эльфы, привела в действие экспериментальное магическое устройство, которое должно было изгнать всех орков до последнего в другие миры. Эксперимент провалился. Действие устройства оказалось обратным: оно принесло на Yrth множество рас — халфлингов и кентавров, гигантов и гоблинов... и людей с Земли. С тех пор остаточный эффект катаклизма продолжал «похищать» жителей нашего мира и переносить их в сказочный мир Yrth, где иммигранты с Земли стали доминирующей расой и продолжают поддерживать цивилизацию феодального уровня.

GURPS Traveller — адаптация одной из старейших научно-фантастических игр под универсальные правила GURPS. Мир далекого будущего, где люди — всего одна из путешествующих по космосу рас. В таком смешении и разнообразии культур, традиций и технологий часты конфликты, а где конфликты — там и искатели приключений! До сих пор серия Traveller остается одним из самых популярных направлений развития GURPS.

GURPS Russia. Один из исторических сеттингов. Руководство по ролевой игре во времена Old Russia, допетровской Руси — как по исторически достоверной, так и по сказочной. В книге собраны и описаны в игровых терминах представления об истории нашей страны с точки зрения Запада. Иногда это забавно, но очевидно, что книга написана с большим уважением к предмету исследования. Несмотря на легкий истерический смех при виде терминов наподобие The Thrice-Tenth Kingdom или Tsar Zmedyed, книга читается на одном дыхании (при условии знания английского, конечно же). GURPS Russia включает описание истории, обычаев и нравов, а также анализ мифологии Древней Руси.



GURPS Myth. Пример адаптации мира одноименной компьютерной игры к настольной ролевой системе. Сам факт существования подобного проекта говорит о многом.

GURPS Psionics. Содержит игровые правила, описывающие ментальные силы и способности. Кроме детально расписанных псионических умений в ней рассматриваются вопросы происхождения псионики, реакция общества и властей на ее существование, псионические механизмы и даже приводится описание готового игрового мира, в котором ментальные силы играют значимую роль.

...Role-Playing...

Отыгрыш происходит не из ролевой системы, а из самого игрока. Система может только в той или иной степени помогать ему. GURPS предлагает огромный выбор атрибутов для как можно более точного описания персонажа. В отличие от многих других систем, вы легко можете создать вашего персонажа «сверху вниз» — от образа и характера до чисел игровой механики. В той же D&D доминирует противоположный подход — «снизу вверх»: исходя из чисел, создается образ героя. В GURPS заранее задается только общее направление генерации персонажа — насколько он могущественен.

Общую «крутизну» персонажа определяет количество *CP (character points)*, потраченных на «покупку» умений и характеристик при его создании. Семьдесят пять CP — это обычный человек (а кто сказал, что обычные люди не могут быть героями игры?), сто CP — уровень начинающего искателя приключений, а двести — это уже сверхчеловек со сверхъестественными способностями.

Каждый персонаж или действующее лицо описывается четырьмя базовыми атрибутами.

ST (сила) определяет базовые повреждения при применении холодного оружия, выносливость.

DX (подвижность) влияет на скорость движения и большинство физических умений.

IQ (интеллект) влияет на подавляющее количество ментальных умений.

HT (здоровье) определяет живучесть персонажа. В GURPS понятие hit points прямо связано с HT — наносимое повреждение вычитается из его значения.

Мощное средство описания персонажа — **Advantages** (преимущества) и **Disadvantages** (недостатки). Преимущества надо покупать за CP, а недостатки, наоборот, высвобождают дополнительные CP. Например, на *High Pain Threshold* (высокий болевой порог) придется потратить 10 CP, на *Magic Aptitude* (высокие врожденные способности к магии) — 35 CP, а вот, например, *Honesty* (патологическая честность) вернет в копилку 10 CP. Эти понятия не сводятся к простой манипуляции цифрами! Персонажу придется собрать волю в кулак, чтобы не выболтать ценную информацию в самое неподходящее время.

Skills (умения) определяют профессиональные способности персонажа. Они делятся на Физические и Ментальные по типу и на Очень Сложные, Сложные, Средние и Легкие по уровню трудоемкости их освоения. Чем выше уровень умения персонажа и чем ниже его соответствующая характеристика — тем больше CP ему потребуется потратить для совершенствования того или иного умения. Многие умения зависят от **TL (технического уровня)** конкретного игрового мира: медицинские знания XIX века (Surgery/TL5) сильно отличаются от медицинских знаний мира будущего (Surgery/TL8), но и те, и другие — это одно и то же умение: Surgery/TL (Mental/Very Hard)!



Десятки Advantages, Disadvan-tages и Skills приводятся в одной только базовой книге правил **GURPS Basic Set**. Огромное их количество можно встретить во всех книгах расширений системы, где они являются основным средством адаптации к тому или иному игровому миру.

Все эти средства предоставляют Мастеру и Игрокам гибкий механизм, позволяющий различным персонажам по-разному разрешать игровые ситуации. Вспомните, как в Fallout одни персонажи прокладывали себе путь миниганом, другие забалтывали встречных NPC до умопомрачения, а остальные просто крали все, что плохо (и не очень) лежит. Возможность столь разнообразных действий пришла в компьютерную игру именно из GURPS. Ну и что, что названия умений другие — принцип тот же!



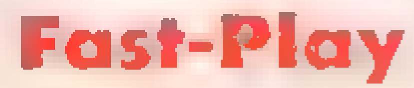
...System

Для игры в GURPS нужны только шестигранные кубики (**d6**) в количестве 3 штук. Можно, конечно, обойтись и одним, но не слишком-то это удобно. Броски d6 обеспечивают все необходимые расчеты: проверки умений, определение реакции NPC и уровня повреждений, наносимых в бою.

Основа любой ролевой системы с умениями — механизм их разрешения. В GURPS проверка проходит так: бросается 3d6, и превышение результата уровня умения персонажа означает неудачу. Сложность или легкость задачи задают поправки. Например, взлом программы хакером с умением Computer Programming = 14 может быть облегчен хорошим хакерским софтом (+1) и затруднен необычностью системы защиты (-2). Т.е. для успеха надо получить на 3d6 число 13 или меньше. В данном примере вероятность успеха — 84%.

GURPS поддерживает любой стиль ролевой игры — от полного отсутствия боев до детально точного их описания. В Basic Set представлены целых две системы боевок — Простая и Продвинутая. Выбирайте желаемый уровень и — вперед! Детально углубляться в эти механизмы я не буду из-за их объемности, да и статья совсем не об этом.

В базовой книге вы найдете начальное описание (дальнейшему расширению посвящена не одна книга) систем Магии и Псионики. Магическую систему можно отнести к базирующимся на мане. Т.е. волшебники тратят силы на сотворение заклинаний. Каждое из них представляет собой отдельное умение. Таким образом, волшебник имеет много шансов неудачно сотворить те заклинания, с которыми он знаком поверхностно, но свои любимые заклинания способен вызывать к жизни одним «движением брови» без размахивания руками и произнесения таинственных формул.



Fast-Play

Если вас все это заинтересовало — продолжите знакомство с GURPS, скачав с сайта ***www.sjgames.com/gurps*** либо, как обычно, взяв с нашего компакта PDF-файл с кратким изложением правил системы. С их помощью вы сможете познакомится с настольной ролевой игрой GURPS. Еще на сайте вы сможете выяснить, что вообще было издано по GURPS (мягко говоря, многое). К сожалению, приобретение книг по GURPS у нас крайне затруднено. Наименее сложный путь — заказ через Интернет, например на ***www.amazon.com***. Другой вариант — можно заказывать через компанию **"Саргона"**, обращаясь туда напрямую (информация, а главное — телефоны и координаты ее клубов смотрите на сайте ***www.sargona.ru***)

И напоследок — небольшой пример. При написании этой статьи я, очевидно, использовал умение Writing (Mental/Average). Я располагал достаточным временем (модификатор +3) и был хорошо знаком с темой (еще +1). Теперь вопрос к вам: какое число я получил при проверке умения, исходя из ваших впечатлений от этой статьи? ■



Андрей Ленский
faerie@dialup.ptt.ru

Перед вами – нестандартный для любого журнала в целом и для "Игромании" в частности материал. Этим номером мы открываем публикацию книги "Ролевые игры живого действия", написанную Андреем Ленским, широко известным в ролевых кругах России. Книга задумана как своего рода учебник ролевых игр на местности или в помещении. Это – попытка обобщить часть опыта, накопленного ролевиками. В первой части речь идет об игроке, во второй – о мастере, в третьей – о ролевых играх как явлении и о ролевом движении, собравшемся вокруг них.

Ролевые игры живого действия

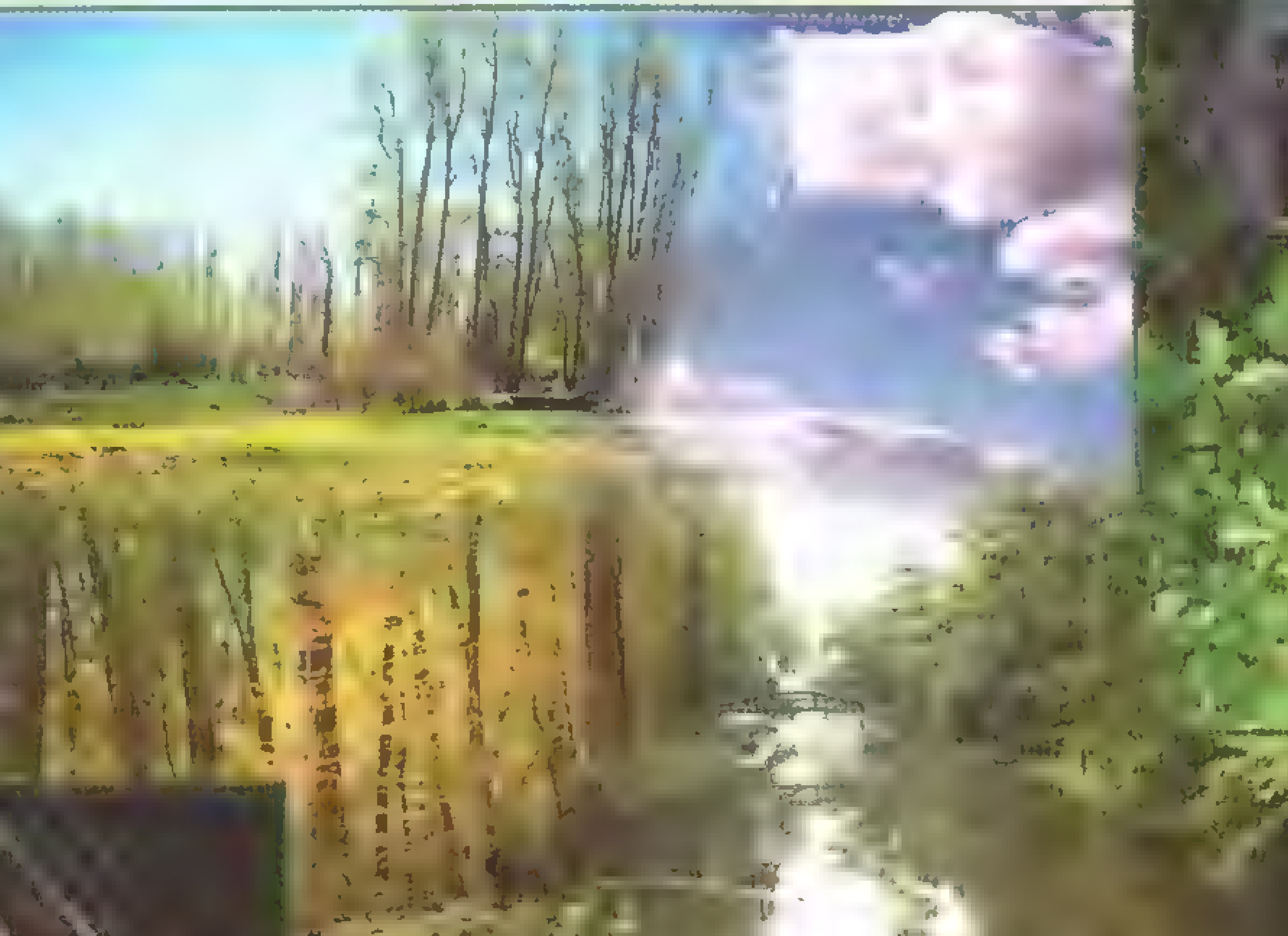
Предисловие

Что такое ролевая игра?

Эта книга посвящена ролевым играм. Не всем ролевым играм, а только тем, в которые играют "в поле" или "на полигоне". За рубежом такие игры называют "Live Action Role-Playing Games". Временами мне придется ссылаться и на другие виды ролевых игр, например, настольно-словесные, но речь в основном пойдет не о них.

В дальнейшем я предполагаю, что читатель знает, что есть ролевая игра. В данном введении я все-таки напишу об этом, с тем чтобы больше к этой теме не возвращаться. Знающим это можно переходить к следующей главе.

Итак: **ролевая игра — это игра, участники которой какое-то время живут жизнью каких-либо персонажей.** Это могут быть любые персонажи — романа, фантастической повести, герои реальной истории или даже существа, придуманные самими игроками. Но всех персонажей одной игры связывает нечто — обычно это герои одной и той же истории.



"Фаэрские войны": Снимите шляпы...

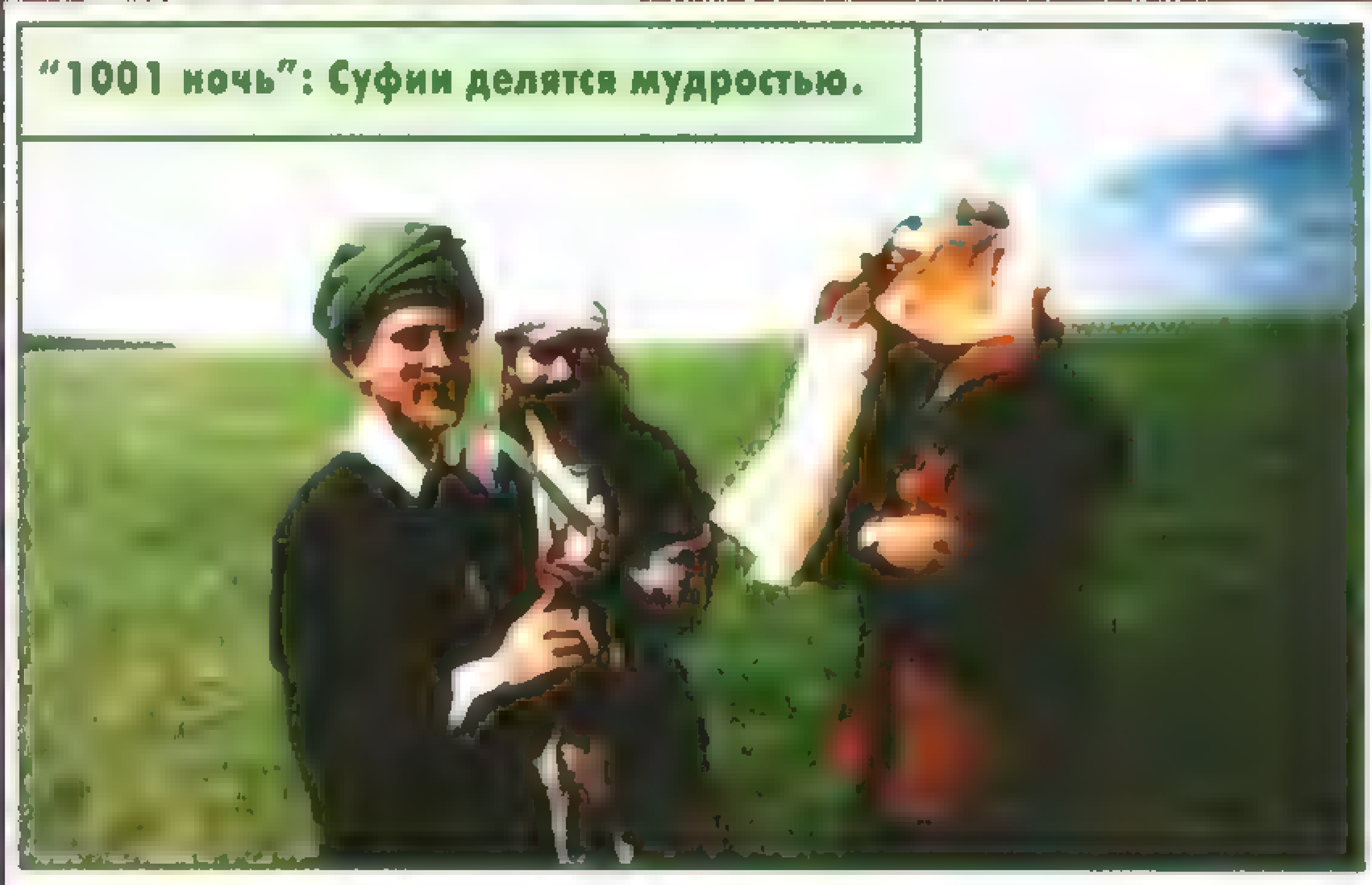
Правила ролевой игры всегда оставляют самый широкий простор для возможностей. Вы можете делать на такой игре все, что захотите — и что может захотеть ваш персонаж. Немногие игры могут предоставить такую свободу для творчества...

"Фаэрские войны": Вершина творенья – дракон...

Например, игроки решают поиграть в Древний Рим. Они распределяют между собой роли — патрициев и плебеев, воинов и рабов, жителей сопредельных стран... Масштаб может быть разным: где-то пытаются изобразить весь город, а то и несколько городов или даже целое Средиземноморье, где-то, скажем, гостей на пиру у патриция. На протяжении игры игроки будут пытаться жить, как жили, по их мнению, персонажи, говорить, как говорили бы они, и принимать решения в зависимости от целей своих персонажей.

Это напоминает театр; только вот текста пьесы нет. Ролевая игра — чистая импровизация, и как она закончится — никто заранее не знает. Даже организаторы игры — *мастера* — могут только предполагать, как пройдет их игра

В полевых играх, которым посвящена эта книга, всякое действие — или почти всякое — изображается полностью. Например, если один персонаж сражается с другим — игроки бьются между собой безопасным деревянным или пластиковым оружием (отсюда нелепый миф о ролевиках как о людях, занимающихся беготней по лесу с деревянными мечами. На самом деле в обычной ролевой игре роль военных действий очень невелика, и большинство игроков за всю игру могут ни разу не взять в руки игрового оружия). Такие игры чаще всего проводятся "в поле", то есть в более-менее незаселенной местности, почему их так


"1001 ночь": Суфии делятся мудростью.

и называют. Надо признать, что английское название точнее. Иногда такие игры проходят в помещении — тогда их называют "павильонками" или "кабинетками".

Не менее распространены "настольно-словесные" игры, они же — модуля, "дэнжены" и так далее. В таких играх никто никуда не бегает и ничем не машет, а действия персонажей просто описываются. Например, игрок говорит: "Я лезу по веревке на стену". Что и как у него получится — определяется с помощью правил игры. Эти правила настольно-словесных игр образуют *игровые системы* — среди них наиболее известны D&D и GURPS.

Бывают и просто "словесные" игры, или "словески", в которых правил нет вообще, а результат действия определяется здравым смыслом мастера — человека, ведущего игру.

Как известно, на компьютере тоже бывают "ролевые игры". Они даже используют такие же системы правил, как настольно-словесные. Однако для тех, кто попробовал вкус "живых" игр, ролевые компьютерные игры всегда остаются "ролевыми" в кавычках. Потому что сама суть ролевой игры — в том, что возможно *любое* действие, *любая* реплика, *любое* развитие событий. Пока создатели компьютерных игр не могут предоставить ничего даже отдаленно похожего Ощущения от "модуля" с живым мастером несравнимы с ощущениями от самой прекрасной компьютерной ролевки. Увы... Возможно, когда-нибудь...

В дальнейшем речь будет идти почти исключительно о полевых играх. И именно их, если не будет сказано обратного, я буду называть "ролевыми играми". "Павильонные" или "кабинетные" игры отделять от них я не буду: по сути эти виды игр не отличаются почти ничем

Ролевые игры на местности могут быть командными. Это означает, что игроки могут приезжать туда группами, чтобы играть население города, страны или что-нибудь еще в таком духе. В команде обычно бывает от 5 до 50 человек.

Если игроки приехали все вместе, это не значит, что они будут играть "один за всех и все за одного". У персонажей внутри "команды" могут быть свои цели, и иногда они будут противоречить друг другу.

В конце книги приводится словарь терминов и словарь игрового жаргона (это, замечу, совсем не одно и то же). Однако для тех, кто не знает о ролевых играх совсем ничего, приведу совсем коротенький словарик.

Вводная — текст, рассказывающий игроку о его персонаже.

Игрок — участник ролевой игры.

Мастер — ведущий или организатор.

Отыгрыш — процесс отображения персонажа игроком.

Персонаж — существо, которое играет игрок.

Полигон — территория, на которой проводится игра.

Правила — текст, регламентирующий как поведение игроков на полигоне, так и моделирование игрового мира.

Команда — группа игроков, приезжающая и играющая вместе. Есть не на всех играх!

Капитан — игрок, возглавляющий команду и *отвечающий* за всех игроков команды

РИ — сокращение от "Ролевая Игра".

Ролевик — человек, участвующий в ролевых играх, как игрок или как мастер.

Я не думаю, что все изложенное в этой книге будет принято как бесспорный факт. Более того, очень надеюсь, что получу здравые комментарии и смогу пополнить и исправить книгу.

Как попасть на ролевую игру?

Каждый год на территории покойного СССР проводится не менее двухсот полевых игр. Скорее всего, гораздо больше, но их трудно даже сосчитать. Среди крупнейших центров ролевых игр — Москва, Санкт-Петербург, Казань, Саратов, Екатеринбург, Новосибирск, Иркутск, Красноярск, Харьков, Томск, Уфа, Тула. Около этих городов игры гарантированно проходят ежегодно и, как правило, помногу. Есть ролевые клубы в Иваново, Котласе, Воронеже, Хабаровске, Киеве, Одессе, Гомеле, Речице, Мурманске, Владивостоке, Йошкар-Оле, Минске, Ижевске, Риге..

Объявления об играх можно найти в сетях (Интернет *www.alexander6.ru*, *www.lrpg.ru*, *alib.hotmail.ru*, *www.rolemancer.ru*, ФИДО: эхоконференция *Ru.RPG.Text*).

Тем, у кого доступа к Сети нет, придется воспользоваться помощью знакомых или побывать на одном из ролевых *Конвентов* или ежегодных встреч-фестивалей, самый известный и представительный из которых — казанский Зиланткон, вот уже более десяти лет проводящийся на ноябрьские "праздники"

Наконец, об играх можно услышать в местах, где ролевики собираются регулярно (вроде московского Нескучного Сада или петербургской Черной Речки), но этот способ я категорически не рекомендую: очень немного сколь-нибудь приличных игр в самом деле рекламируется в таких местах, потому что места эти у ролевиков пользуются *чрезвычайно* дурной славой. Для серьезного мастера слова "я с Нескучника..." будут, скорее всего, *анти*рекомендацией

Игру надо выбирать. Прежде чем подавать заявку, постарайтесь узнать поподробнее, что предполагается делать на этой игре, интересна ли вам именно она. Не стоит ехать куда попало.

Выбрав игру, свяжитесь с мастерами (лично, по Сети, по телефону или, на худой конец, по обычной почте) и сообщите им, что хотели бы поиграть на их игре. Расскажите о себе и о том, кого именно хотели бы сыграть (в идеале — несколько вариантов). Подробнее о заявке можно прочитать в *Главе 1: "Принципы отыгрыша. Кооперативность"*.

Иногда можно заявиться не мастерам, а игроку, собирающему команду, — "капитану".

Заявляться на игру надо заранее — по меньшей мере за пару месяцев, намного лучше — за полгода-год. Помимо того, что это повы-


"1001 ночь": Жители благословенной Бухары. Третий справа – Ходжа Насреддин...

"Фаэрские войны": Кто сказал, что смерти сопротивляться бесполезно?

шает ваши шансы получить нужную роль, это дает время вам подготовиться к игре, а мастерам подготовить для вас личную вводную и завязки для вашего персонажа.

Чтобы подготовиться к игре, прочитайте все доступные вам материалы (в первую очередь — правила игры и книгу, по которой игра проводится, если таковая имеется). Продумайте как следует, как ваш персонаж ходит, как говорит, какие у него любимые выражения В общем, подготовьтесь импровизировать в любой ситуации. Подробнее, опять-таки, об этом рассказывается в Главе 1

На игре вам придется действовать так, как, по вашему мнению, действовал бы персонаж, что бы с ним ни случилось. А случиться могут самые неожиданные вещи. Поэтому вы должны очень хорошо представлять себе своего героя, его характер, привычки и манеры. На игре времени задумываться — а как обычно персонаж здоровается? — не будет... Если получится, поиграйте чуть-чуть до игры. Хотя бы с самим собой

К игре надо готовить и реквизит

В первую очередь это — игровой костюм. Костюм должен быть функционален (вам его носить в лесу; пусть он будет как минимум удобен, не порвется о первую же ветку, не будет путаться в ногах). Пусть он обозначает вашу роль (а то, чего доброго, другие игроки не догадаются, что перед ними маркиз такой-то и сякой-то и ненароком нанесут вашему персонажу смертельное оскорбление!). Пусть в нем не будет деталей, слишком ярко подчеркивающих принадлежность к неигровому миру (например, тренировочных штанов с яркими лампасами). Исключение можно сделать для очков, если их нечем заменить... Всю игровую одежду вполне реально сшить самому при минимальных навыках шитья, но, конечно, лучше, если это сделает человек, по-настоящему умеющий шить. На снобов, кричащих, что все должно быть сделано собственными руками (есть и такие...), не обращайте внимания

Иногда нужно привезти с собой что-то еще: перстень епископа, шпагу, волшебный посох.. Как правило (если мастера не сказали иного), это — тоже ваша задача. К этим вещам относятся те же требования, что и к костюму, плюс еще одно. Игровое оружие не должно быть травмоопасным! Какое оружие безопасно — об этом есть много мнений, каждый мастер дает свои рекомендации. Во всяком случае, оно должно быть хорошо обработано (без заусенцев, трещин...) и не иметь острых кромок. К этому вопросу мы еще вернемся

"Фаэрские войны": Епископское благословение.

Наконец, не забудем и о туристском снаряжении, которое понадобится вам в лесу. Об этом и без меня написаны многие тома, поэтому подробно обсуждать не буду. Но без палатки, спальника, топора, миски и так далее в лесу вам будет очень грустно... Собираться на полевую игру надо так же, как в поход на несколько дней

Что делать на игре?

Основное время на игре надо просто-напросто "жить, как жил бы персонаж". Вести себя так, как вел бы он. Пока вы играете, все видимые другим игрокам действия должны быть действиями персонажа.

Быт надо по возможности прятать или делать игровым. Понятно, что на игре придется есть, и отнюдь не жареного фазана, как ваш герой. На игре придется спать, и при этом обходиться без пуховой перины и алькова. Без этого никуда не денешься; но то, что можно, лучше сделать игровым (и есть свою кашу, словно того самого фазана...), а остальное — скрыть от посторонних глаз

Все остальное просто: представьте себя вашим персонажем — и делайте то, что сделал бы он

Что вообще можно делать на игре? Да почти что угодно. Как я уже упоминал, миф о том, что на ролевой игре "бегают друг за другом с деревянными мечами" рожден не в самых умных головах. Оружие вам, вероятно, не понадобится вообще, если вы не заявились играть солдата, рыцаря или дуэлянта. Да и в этом случае — не факт...

(Конечно, встречаются и "ролевые игры", которые по сути своей есть не что иное, как старая добрая "Зарница". Если вам нужно именно это — ваше право, но о таких развлечениях в этой книге речи нет. Они имеют еще меньше прав на слово "ролевые", чем компьютерные игры.)

Никакой заданной последовательности действий нет и быть не может. Например, для вас игра может начаться с того, что сосед расскажет последние сплетни и пригласит на свадьбу дочери. Или с похода в составе торгового каравана в другое государство. Или — со светского приема. Или .



"Фаэрские войны": Бродячий театр на отдыхе.



Часть I: Игрок

Глава 1: Принципы отыгрыша

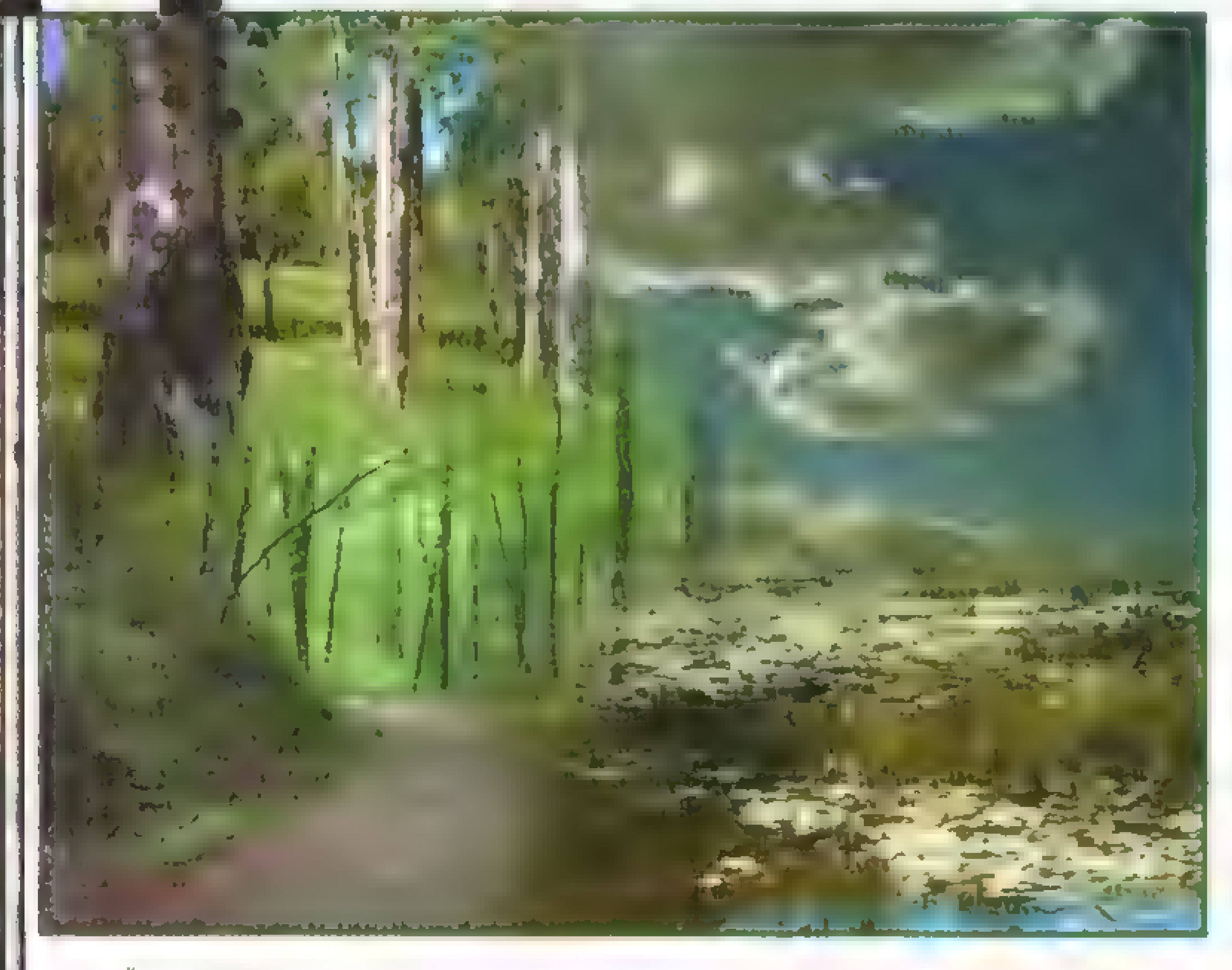
Кооперативность

Начнем с очевидного. Вот игрок приехал на игру Что от него в первую очередь требуется?

По меньшей мере — думаю, это понятно — он не должен мешать играть другим. Другими словами, должен играть так, чтобы остальные игроки не считали его "чужеродным телом", не выходили из роли при встрече с ним, и так далее. Мы можем простить игроку, если ему все, в общем-то, глубоко безразлично и вообще он ошибся игрой, но честно отвечает встречным "в роли" и ведет себя более-менее адекватно

Как много народу приезжает на игры и ждет, что мастера — или игроки — будут их развлекать!

Если вспомнить, что ролевая игра — совместное творчество, то станет ясно, что требование "не мешать" — очень малая часть того, что действительно должен дать игре игрок. Основа ролевой игры — взаимодействие, и все блестящие замыслы, которые он внутри себя взлелеял, не принесут ничего, кроме разочарования, если не базируются на кооперации с другими игроками, мастером и игровым миром.



Что же это за виды кооперации?

Кооперацию с другими игроками обычно называют "не обламывать другим игру". В нее входят, во-первых, элементарные правила хорошего тона: отвечать и обращаться к игрокам только в роли, даже если хочется всего-навсего попросить подвинуться на бревне... ходить в игровом костюме, пользоваться общепринятыми обращениями, не употреблять ненормативную лексику, не ссылаться на "мастеров", "сертификаты" и прочие внеигровые реалии, не замечать условностей вроде стен из жердей или материала, из которого состоят мечи.

Далее идут правила не менее простые, но почему-то используемые реже: не высовывать быт на передний план (носки, сушащиеся вокруг храма, трубный призыв "жрать дают!", массовые купания посреди игрового полигона), стараться не ходить "не по игре" там, где другие играют, не обращаться к мастеру так, чтобы другие это замечали... Не производить, даже и в роли, действий, явно не только по игре унижающих других игроков. Не...

Менее известны правила другого сорта. Например, вы едете играть короля. Ваша задача — отнюдь не только добиться процветания державы, величия двора и личных целей. Миссия номер один — сделать так, чтобы ваши верноподданные во время игры имели чем заняться и не ощущали себя исключительно фоном для вашей августейшей персоны.

— *Как,* — могут спросить здесь, — *а если того требует менталитет? Если в этом государстве все — пешки и фон для королевской особы?*

Кооперация — это проблема не только игрока, но и мастера Именно мастер должен позаботиться о том, чтобы таких проблем не возникло (об этом речь пойдет в соответствующей главе). Однако с игрока это ответственности не снимает. Только вот думать об этом надо в первую очередь не во время игры, а до. Как только вы выяснили, что играть предстоит персонажа, от которого зависят другие.

Это, между прочим, касается не только власть имущих. Если вы собираетесь играть маньяка-убийцу, или предводителя варварских орд, или страшного вампира, подумайте предварительно, как сделать эту роль таким образом, чтобы не крушить чужие роли направо и налево. Это, опять же, не означает, что надо быть белым и пушистым; но и забывать о том, что вы играете не один, никак нельзя.

Подчеркну еще раз: делать это надо *до* игры. Во время игры, по крайней мере теоретически, решать должны интересы персонажа; а вот перед игрой вполне можно сформировать эти интересы так, чтобы персонаж не оказался слоном в посудной лавке

Еще менее очевидный вопрос: что даст ваш персонаж другим? Предположим, вы играете некоего странника, ищущего что-то непонятное другим, с не менее непонятными целями. Нужен ваш персонаж другим игрокам? Похоже, что не очень. Тогда, может быть, лучше найти нечто иное?

На всякий случай: польза от персонажа не обязана быть сугубо утилитарной. Если есть основания полагать, что ваш герой будет вызывать эстетическое удовольствие, или погружать глубже в игру, или оживлять действие — чем не польза? Если персонаж вызывает страх, заставляет собирать против себя ополчение — тоже польза...

Стоит упомянуть еще об одной проблеме. А именно — о шутках во время игры

Да, хорошая шутка — это прекрасно. Возможно, даже лучше, чем хорошая патетика. Однако на игре хороша только та шутка, которая идет от имени персонажа. А искус между тем силен: игровые условности порождают массу юмора, сопоставления персонажа и игрока — тоже, а уж отсылка к оставленным дома реалиям вызывают иногда просто-таки громовой хохот. Подавите этот искус! Ничто так не выбивает из игры, как шутка на внеигровые темы. А если она окажется еще и неудачной... Репутация "тупого приколиста", crazy loony, как называют их наши западные коллеги, вам обеспечена. А вашим слушателям — чувство неловкости и стыда, которое всегда возникает после неудачной шутки в неудачном месте.

Право же, куда более достойной задачей для человека остроумного будет шутить в игре. Так, как мог бы пошутить персонаж. Да, это сложнее; но кто обещал, что будет легко?

То же касается песен... Я понимаю, что редкий менестрель запасается к игре сотней песен по игровому миру, сложно это. Однако подобрать из имеющегося (не обязательно своего) репертуара песни, которые не будут выглядеть в игре вопиющей неадекватностью, право же, реально. Может, не на всякой игре — ну так не играйте менестреля в таких играх... Песня не должна обязательно относиться к игровому миру — главное, чтобы она ему не противоречила слишком уж очевидным образом.

А что же делать, если другой игрок ведет себя очевидно неправильно?

Если он просто издает явно неигровые реплики, можно их просто не заметить. А вот что делать, если он постоянно выходит из роли, поступает так, как его персонаж (по вашему разумению) поступать не может, а вам к тому же во вводной прописана тесная дружба с ним?

Некоторые игроки начинают тут же решать, что это "не настоящий Арагорн", пытаются его тоже не замечать, а то и веселее — объяснять ему прямо на игре, как "надо" отыгрывать его роль

Надеюсь, вы — не из их числа. Однако упомяну, что поведение других игроков (пока оно не угрожает нарушением Уголовного Кодекса) — никоим образом не забота игрока. Если бы такое увидел ваш персонаж, он счел бы, что его знакомый изменился, или напился пьян, или одержим бесами, сошел с ума, наконец! Вот и вы исходите из того же. Причем даже в этом лишний фанатизм вреден; если игрок "виновен" всего лишь в том, что он, будучи по роли вашим учителем, чуть хуже вас знает медицину (которую вы знаете в пределах первых двух уроков по анатомии 8-го класса), на это, вероятно, лучше просто закрыть глаза

Если же персонаж вытворяет нечто сверхужасное, влияющее на моделирование мира (например, священник, пользуясь данной ему божественной силой, совершает вещи, прямо противоположные интересам божества), об этом стоит сообщить мастеру. При случае. Он разберется с этой ситуацией намного лучше игрока. (Хотя это ничуть не мешает *в роли* выразить свое возмущение.)

Кооперация с мастером почему-то менее общепризнанна даже в основах. С древних времен первых ХИ почему-то считается нормальным ехать на игру, мастеров которой не уважаешь и повсеместно именуешь "козлами". Странное дело. Вроде бы те же люди понимают, что нехорошо идти в гости к человеку, которого на всех углах поливаешь грязью (заслуженно или нет — неважно). А вот на игру к ним ехать по каким-то причинам не считается зазорным. Надеюсь, этот варварский обычай отомрет в ближайшем будущем

Немногим менее странна популярная в свое время идея "игры против мастеров". Конечно, мы обязаны всем этим странностям тяжким прошлым, когда игра была в году всего одна и ехать на нее "приходилось". Но года с 95-го выбор стал несколько шире. И тот, кто все еще едет играть против козлов-мастеров, уподобляется тем самым мышам, что плакали, кололись, но продолжали жрать кактус.

Поверьте на слово: кооперироваться с мастером нужно. Без этого сотворчество выглядит, скажем прямо, несколько странно. Вроде ситуации, когда оркестр играет против дирижера.

А теперь давайте разберемся, как именно с ним нужно кооперироваться...

Наше взаимодействие с мастером обычно начинается с заявки. Либо мы предлагаем роль, либо нам ее предлагают. В первую очередь надо понять, что даже если роль нам предложено, это не освобождает от обязанности подать заявку, и лучше — в письменном виде. А также от обязанности пообщаться с мастером о том, что, с его точки зрения, представляет собой роль.

Чего надо этим достичь?

В первую очередь — убедиться, что трактовка роли обеими сторонами пусть не идентична (это вполне естественно), но не вступает в непримиримое противоречие. Уж сколько раз бывало, что мастера уверены, что пригласили "дивных" эльфов, танцующих в лунном свете, а приезжают эльфийские мстители со светом Амана в оптических прицелах! И обе стороны правы: мастера пригласили играть эльфов, игроков пригласили играть нольдоров. Обе трактовки существуют и известны. Но... то ли игроки не позаботились узнать мнение мастера, то ли мастер не позаботился его сообщить. Или игроки решили "поиграть против". О добродетелях и пороках мастера мы поговорим в следующей части, а пока нас интересует поведение игроков.

"1001 ночь": Прекрасная повелительница маридов. (А тени в камуфляже — мастера...)

Особенно тщательным надо быть при игре представителей нечеловеческих рас и при отображении религий. Почему-то именно эти вопросы люди склонны считать "очевидными", а между тем нет и не было такой вещи, как "общепринятая трактовка христианства". И человек, поехавший играть Галахада там, где ожидают полупьяного крестоносца (и наоборот), причиняет массу радостей мастерам.

Далее, следует по возможности выяснить, зачем мастерам нужна эта роль. И, если вы не видите реальной возможности эти цели выполнить, стоит сообщить об этом мастерам. Скорее всего, заявку при этом менять не придется: мастера переложат часть функций куда-то еще. Но может потребоваться и это. Опять-таки — это лучше, чем игнорирование проблемы.

Поймите: мастера не представляют ваших противников и не работают на них (а если вы думаете иначе, то зачем собрались к ним на игру?). Им эта информация нужна затем, чтобы возможно полнее представлять себе игровой мир до начала игры. А это, в свою очередь, необходимо, чтобы как можно меньше вмешиваться в игру, когда она уже идет. Благая цель, не так ли?

Теперь вернемся чуть-чуть назад. К той поре, когда вы еще только подаете заявку. Если вы хорошо знакомы с мастерами, главное — не ограничиться чем-то вроде "Хочу сыграть Ришелье. Твой друг Вася", а написать полноценную заявку.

Если же нет, то заявки мало, надо еще и описать мастерам, кто вы есть. Так, чтобы они могли хоть что-то понять. Это нужно не потому, что роли раздаются по большому блату; очень трудно решить, может ли Вася Пупкин сыграть роль князя такого-то, если Вася мастеру не знаком даже шапочно. Поэтому не стесняйтесь указать, какие роли играли, какие известные мастерам ролевики вас знают и так далее. Если никакие — ничего страшного, но это, скорее всего, ваша первая игра. Вам все же могут дать желанную роль, даже если она очень крутая и важная, но вам придется пообщаться с мастерами лично, а не по почте. И даже, вероятно, не по телефону.

Что должно быть в заявке? Каждый мастер решает по-своему. Но есть и некоторые общие принципы. А именно, в заявке крайне желательны:

"Дживс в замке Блэндингс" (по повестям Вудхауса): Все, что вы скажете, может быть использовано против вас...



1. Информация о том, под какими именами вас могут знать еще, где вы играли и в каких ролях,

2. Как с вами связаться — все возможные способы;

3. Какова вероятность, что приедете;

4. Чем вы собираетесь (в общих чертах) заниматься на игре;

5. Зачем едете на игру и чем вас заинтересовала именно эта игра;

6. Как видите роль (если не предлагаете конкретной роли — какую хоть примерно хотели бы роль. Если у мастера есть лучшая идея, он ее и так предложит);

7. Родственные и дружеские связи персонажа;

8. Все, что сможете дополнительно сообщить мастеру. Ему может пригодиться многое, если информация лежит у него в письменном виде: от цвета вашего игрового костюма (мало ли, напишет кому-нибудь во вводной про загадочную Даму в Сиреневом) до планов на первый игровой день.

Главное — помнить, что в общих ваших интересах, чтобы мастер знал о вашем персонаже и планах как можно больше.

Упомяну напоследок, хотя это и кажется очевидным: если вы вдруг узнали, что на игру приехать не сможете, мастерам надо узнать об этом как можно быстрее. И если узнали, что ваше отсутствие весьма вероятно, — тоже.

А на игре? На игре надо в первую очередь помнить, что мастерам труднее всего адекватно собирать информацию. Поэтому, если представился случай донести до мастера нужную ему информацию, когда вы не слишком глубоко в роли, а мастер рядом, это стоит сделать. А нужная мастеру информация — это в первую очередь сведения о том, что произойдет через некоторое время. Тогда мастера смогут адекватно и своевременно отреагировать, оказавшись в нужное время в нужном месте.

Во вторую очередь мастерам интересно будет узнать о важных событиях, случившихся в их отсутствие. Важные события — это события, которые показались интересными или затронули участников (!). Кроме того, это события, в которых задействовались большие силы, политические, военные или магические

Конечно, за этим не надо бежать на мастерятник. Почти всегда достаточно сообщить местному или случайно встреченному мастеру Особенно — если на игре есть рации

Для этого даже не обязательно выходить из роли. Часто ничто не мешает просто посудачить с соседом-мастером, и дело с концом.

Кооперация с игровым миром — наименее известная из трех составляющих кооперативности. Вкратце суть дела состоит в следующем: ваш персонаж должен обладать своим местом в мире.

Пойдем, как обычно, от простого к сложному.

Любой житель нормального, живого мира знает, где он живет, где родился и вырос; обычно он может назвать своих родственников и друзей, вспомнить что-нибудь из своего детства и так далее. Если персонаж этого сделать не может — ни к чему хорошему это не приведет.

Очевидно также, что если игра идет по книге, эту книгу надобно прочитать. А не прослушать краткий пересказ друга Васи. Зачем? Затем, что книга — это не только набор сведений по истории и географии, повторенных, скорее всего, в правилах игры. Это — источник информации о стиле игрового мира, его эстетике, о характерных речевых оборотах, специфике этики. Что-то из этого мастера перескажут, но заведомо не все

Судьба игрока, узнавшего об игровом мире массу подробностей, но *не* из книги, довольно странна. Он не реагирует на фразы, смысл которых прочитавшему книгу очевиден, не узнает знакомых, но главное — он обычно оказывается в другом стилистическом пласте. Представьте себе, что в книгу Достоевского затесался персонаж Дюма; как будет выглядеть текст?

Далее, персонаж должен обладать социальной нишей. Нет ничего хуже, чем игровой мир, переполненный "чужаками", "странниками", "полуэльфами", "сиротами" и прочими замечательными существами, у которых нет родины, родни, общественных связей, заработка — вообще ничего, только чрезвычайно патетичная легенда

Игровой мир может выдержать единицы таких существ. Если их там десятки — игра тяжело больна

Игрок, кооперирующийся с игровым миром, заботится о том, чтобы его персонаж *не* был "одиноким волком". У него непременно есть все вышеперечисленное, мало того у него должна быть *повседневная жизнь* Та часть его жизни, которая не состоит из совершения подвигов и поисков мудрости. И среди его целей тоже должны быть бытовые. Заработать на домик с садиком, вырастить сына, перевезти мать к морю... Не обязательно стремиться в первую очередь именно к ним: но он должен твердо знать, для чего старается. И среди этих "для чего" может не быть стремления к спасению мира, но стремление к хорошей жизни после "катаклизмов" быть обязано. Исключения настолько редки, что на них и ссылаться не стоит

Хорошо, если персонаж необычен и интересен (об этом — в следующей главе), но эта необычность не должна достигаться механическими средствами. Очевидно, что персонаж, в котором течет кровь четырех нечеловеческих рас разом, необычен... но, увы, совершенно не интересен. Он слишком необычен, чтобы быть интересным

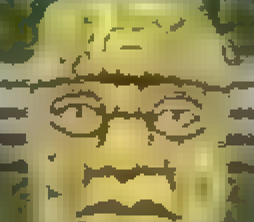
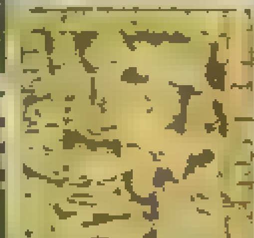
Необычность должна расти по возможности на обыденной почве. Гораздо интереснее, если нестереотипный персонаж вырос в более-менее типичной семье, имеет нормальную работу или должность, а условия, которые сделали его таким особенным, несколько проще, чем похищение хомяками-вампирами с целью превращения в ракоскорпиона

И вообще необычности не должно быть слишком уж много. Как объясняла Банни Великому Скиву, не стоит носить фасон с фасоном. Пусть типичные черты подчеркнут особенности

Продолжение читайте в следующем номере. ■

"Дживс в замке Блэндингс" (по повестям Вудхауса): Да, и это тоже ролевая игра... Джентльмены обсуждают планы охоты.



Классовый подход красовой дискриминации

Расы и классы Третьей редакции Dungeons & Dragons

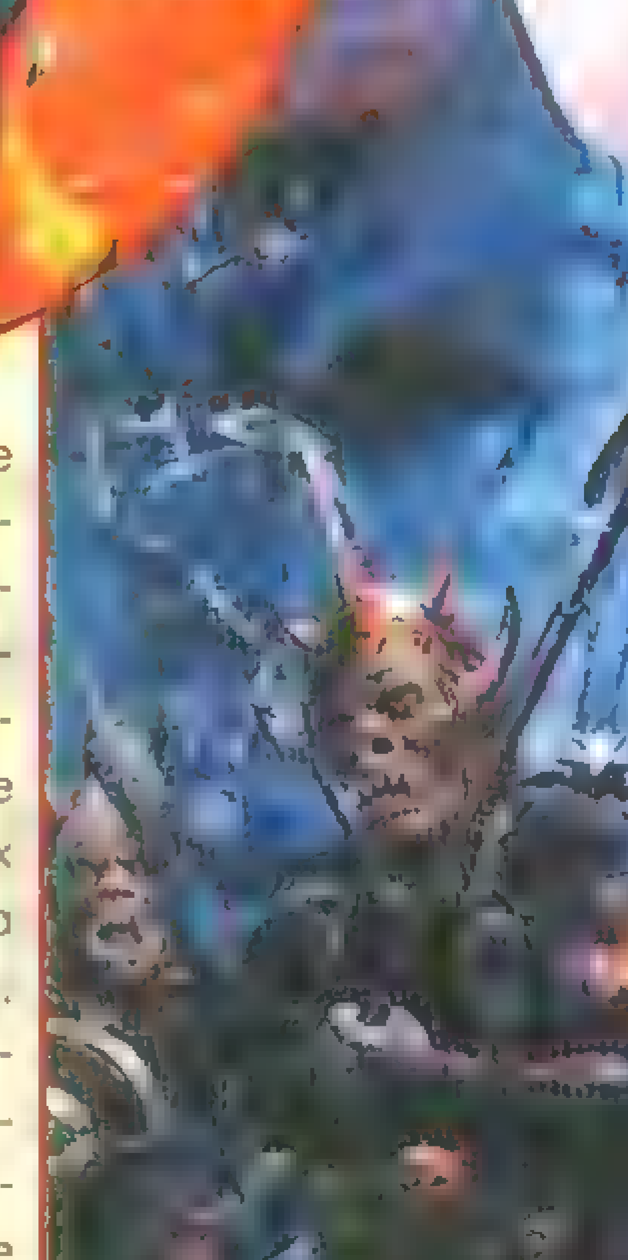
В прошлом номере "Игромании" вы прочитали о том, как изменилась процедура создания персонажа в Третьей редакции D&D по сравнению со Второй редакцией AD&D, как вычислять бонусы основных характеристик и распределять навыки и умения. Сегодня мы подробнее коснемся выбора расы и класса в Третьей редакции.

Национальный менталитет

Чем должен руководствоваться игрок, определяя национальную принадлежность своего персонажа? Как мы помним из старых правил AD&D, дварфы (dwarves) созданы для рукопашного боя, эльфы (elves) хороши для разведки и стрельбы из укрытий, а халфлинги (halflings) — прирожденные воришки. Люди (humans) не обладали ярко выраженной специализацией и имели гораздо меньше природных бонусов, чем мифологические инородцы. Изменилась ли расстановка акцентов в Третьей редакции правил? Да, но не сильно

Теперь к каждой нечеловеческой расе приписан ее излюбленный класс (favored class), в котором представители этой расы могут достичь наибольших успехов. Нет ничего неожиданного в том, что дварфам нравится класс файтера (fighter), гномам — иллюзиониста, халфлингам — вора (rogue), а полуоркам — варвара. В то же время оказалось, что уделом эльфов не являются скрытность и натягивание тетивы, в Третьей редакции они в большинстве своем — волшебники (wizards). Если влезть в Monster Manual и покопаться в дополнительных расах для персонажей, можно прийти в изумление, узнав, что кобольды предпочитают быть колдунами (sorcerers), лизардмены — друидами, а ящероподобные троглодиты пользуются, видимо, особой любовью богов и часто избирают стезю клирика. Русалки, которые в D&D бывают и мужского пола (merfolk), из-за своей любви к пению в окружении моряков получили статус признанных бардов. Излюбленный класс не является каким-либо ограничением, его скорее следует рассматривать как рекомендацию.

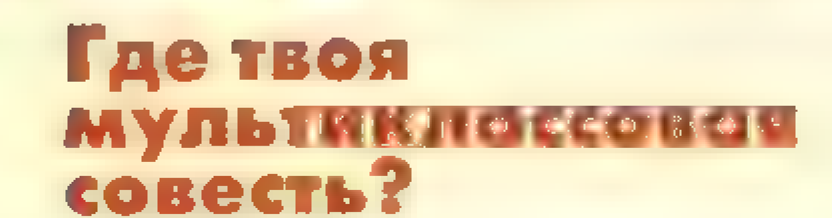
Меньше всех, как обычно, повезло людям: мы не являемся специалистами ни в чем (читай: имеем способности ко всему). В отличие от всех прочих рас, у людей нет особых расовых бонусов, вроде видения в темноте или пониженной подверженности волшебству. Зато персонаж-человек на первом уровне получает дополнительный навык плюс большее количество умений на каждом уровне, чем все нелюди. Универсальность — главное свойство нашей с вами расы: захотим — станем файтером круче дварфа, захотим — будем колдовать более умело, чем эльфы.



Анатомический театр

Еще из Второй редакции мы знаем, что дварфы толще всех (+1 Con), но при этом мало кто считает их симпатягами (-1 Cha), а эльфы способны демонстрировать чудеса ловкости (+1 Dex), но уж больно они хрупкие (-1 Con). Примерно те же модификации происходят при выборе расы и в Третьей редакции, но все изменения с +1/-1 выросли до +2/-2, ведь теперь бонусы и минусы характеристики изменяются на каждом четном показателе. К людям и полуэльфам при создании персонажа не применяется правило модифицирования основных характеристик.

Каковы наиболее ценные способности, присущие нечеловеческим расам? Наиболее полезным можно считать умение видеть в темноте. Во второй редакции это именовалось инфравидением (infravision) и было неотъемлемой чертой почти всех нечеловеческих рас. Теперь, пытаясь объяснить инфравидение законами физики, авторы игры разделили эту способность на две: видение при тусклом освещении (low-light vision, подобным в новой редакции обладают кошки) и видение в кромешной тьме (darkvision). Второе — несравненно лучше первого, хоть и имеет малый радиус действия (то есть южной облачной ночью пролетающего в 1 км мимо вас дракона все равно заметить



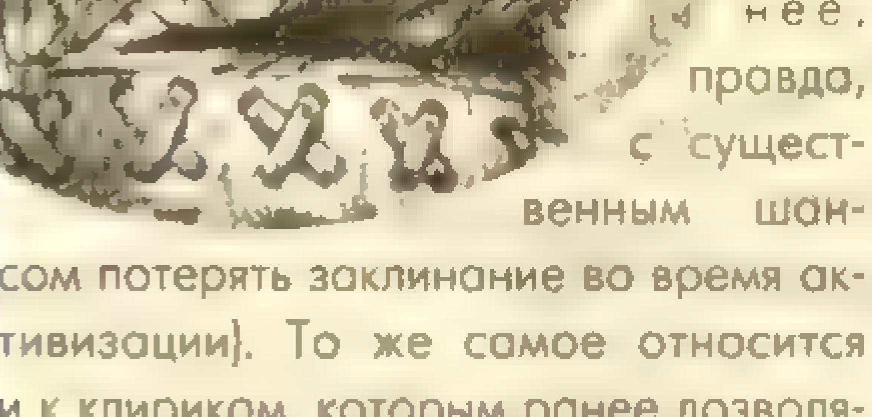
не удастся, что, может, и к лучшему). Способность darkvision из стандартных рас имеют только дварфы и полуорки, из чего ясно, что данная способность развивается в ходе эволюции у подземных жителей (гномы D&D — скорее лесные, чем подземные обитатели). Все прочие нелюди, кроме бедных маленьких халфлингов, имеют low-light vision.

Халфлинги бедные не потому, что маленькие (да и вообще они чаще попадают в разряд богачей, чем нищих). Быть маленьким по новым правилам D&D весьма приятно: и AC, и атака только за счет размера увеличиваются на единицу (это именуется size bonus). Вообще, размер теперь изрядно сказывается на ТТХ: чем ты больше, чем проще по тебе попасть, а вот самому тебе стукнуть снующего под ногами противника будет непросто. Правда, если ты его все же стукнешь, то мало ему не покажется... Для существа человеческого размера AC и атаки не модифицируются, за каждую размерную категорию (они существовали еще во Второй редакции) меньше человекоподобной дается +1 к атаке и AC, а больше — снимается единица с тех же показателей. Это не значит, что великан всегда имеет атаку в рукопашной хуже, чем крошечный спрайт (не путать с субстанцией, не дающей людям засохнуть!), ведь у великана есть еще бонус за количество костей, бросаемых на хиты, и за его гигантскую силу. Но все же размер персонажа в Третьей редакции позволяет всяческие спекуляции для улучшения атаки и AC, поэтому так славно быть маленьким. К "маленьким" из базовых рас относятся только халфлинги и гномы (дварфы — низкие ростом, но очень широкие); среди дополнительных рас небольших по размеру немало, достаточно вспомнить гоблинов и кобольдов.

С детства я дружу с клинком...

Другой новой особенностью рас является умение профессионально владеть отдельными типами оружия (говоря языком механики — иметь навык в конкретном типе оружия). Особенно преуспели в этом эльфы: отныне абсолютно все представители древнейшего племени владеют как мечом, так и луком. Что сие означает на практике? Теперь эльфийский маг будет разить своих противников мечом в рукопашной и стрелами из кустов. Вы помните такого мага Второй редакции, который размахивал бы мечами (Xen из **Baldur's Gate** — исключение, ломавшее правила) и палил из лука?

Ну да, я же не сказал, что в Третьей редакции авторы наконец-то сняли практически все глупые ограничения, за которые AD&D так часто поднимали на смех. За долгие годы игры по Второй мы уже почти согласились с тем, что волшебники не умеют пользоваться оружием сложнее длинной палки (Гендальф с его мечом старательно вытеснялся на задворки подсознания) и никогда не носят доспехи, потому что они то ли натирают им плечи, то ли размагничивают заклинания. Радуйтесь все, кто считал магов сильнейшими в бою: теперь они никак не ограничиваются в выборе оружия и даже могут носить броню (последнее, правда, с существенным шансом потерять заклинание во время активизации). То же самое относится и к клирикам, которым ранее дозволяли драться только тупым оружием, "не проливающим крови". Почему удар булавой по неприкрытой голове считался менее жестоким, чем удар саблей? Ныне сняты все ограничения с воров, бардов и остальных классов. Вооружайся чем хочешь (затрачивая на это навыки), влезай во что хочешь (тяжелая броня все равно негативно сказывается на воровских умениях). Лишь друидам вера в природу все так же не позволяет пользоваться металлическим оружием и доспехами.



Где твоя мультиклассовая совесть?

Гибкость системы создания персонажа особенно сильно проявляется при изучении правил мультиклассирования обеих редакций. Мультиклассирование — это развитие персонажа одновременно или последовательно не в одном, а сразу в нескольких классах. Этот процесс обеспечивает вашему персонажу большую универсальность: он может быть и бойцом, и волшебником, и знахарем в одном флаконе.

Во Второй редакции геймейкеры откровенно перемудрили с этой системой, выдумав кучу ограничений и условностей. Одновременно в нескольких классах мог прогрессировать кто угодно, кроме человека (мы, как всегда, крайние). Максимальное количество классов при этом не могло превышать четырех (fighter, wizard, thief, cleric — все из



разных "групп классов", то есть не могло быть воина-рейнджера, оба класса приписывались к группе warriors; понятие "группа классов" отменили в Третьей редакции), и подниматься сразу в четырех классах могли лишь отдельные расы. Естественно, большим ограничением являлось и то, что многие классы были недоступны для большинства рас: например, только человек мог быть паладином, только люди, эльфы и полуэльфы — рейнджерами. Люди же развивались по-своему: можно было в любой момент забросить все умения текущего класса и добавить один уровень в каком-то другом. Логики в такой системе мультиклассирования не было никакой, к тому же у мультиклассового персонажа были ограничения на набор "экспы". Многие считали нецелесообразным играть персонажами, имеющими несколько классов

Третья редакция объявила ролевикам, что теперь представитель любой расы мо-

жет прогрессировать в любом классе. Разрешили делать варваров-гномов и дварфов-некромантов. Думаете, сразу все ринулись штамповать дварфовских магов и полуорочьих паладинов? Нет, таких примеров мало, персонажей и теперь стремятся делать логичными; главное, что дала Третья редакция, — это свобода от ограничений и простор для фантазии.

Ну и, наконец, целиком и полностью эта свобода реализуется в создании мультиклассовых персонажей. Систему мультиклассирования упростили и сделали единой для всех. При наборе очередного уровня опыта игрок имеет право заявить, в каком именно классе он поднимается на один уровень. Прецедент такого мультиклассирования мы уже видели: помните, как развивался Nameless в **Planescape: Torment**? Теперь мы имеем примерно то же самое, с той лишь разницей, что персонаж одновременно может использовать возможности любого из имеющихся классов (Nameless был вынужден временно переключаться из одного класса в другой). Бонусы атаки и спасбросков всех классов суммируются, тогда как во Второй редакции выбирался и использовался наилучший бонус одного из классов. Практически нет ограничений на варианты комбинаций и общее количество классов у одного персонажа. Возможна, к примеру, такая умопомрачительная смесь: халфлингский файтер-паладин-рейнджер-варвар-клирик.

Зачем паладину два уровня вора?

Зачем же, в итоге, нужно это самое мультиклассирование? Оно позволяет коллекционировать привлекательные особенности различных классов, выдающихся в этих классах от уровня к уровню. К примеру, один уровень в файтере дает профессиональное владение большинством видов оружия и всеми доспехами и щитами, а также дополнительный боевой навык, а два уровня в воре подарят персонажу не только возможность тайной атаки, но и способность evasion, с помощью которой можно уклоняться от заклинаний, наносящих повреждения по ограниченной зоне (всем известный fireball, например), и не получать от них вообще никакого вреда! Учитывая, что список возможностей для разных классов огромен, простора для фантазии тут более чем достаточно. Экспериментируя таким образом, можно, к примеру, уменьшить атаку, но улучшить спасброски, или наоборот (у разных классов разная прогрессия этих показателей). Кроме того, "чистые" классы некоторым кажутся пресноватыми при отыгрыше образа героя, поэтому почему бы не добавить волшебнику уровень вора или монаха — образ тут же расширяется и усложняется.

Авторы игры, как и прежде, сочли, что мультиклассовые персонажи все же заметно сильнее обычных, и ввели некоторые лимиты на мультиклассирование (не сравнимые с жесткими рамками Второй редакции). Эти ограничения касаются только набора опыта: за каждый следующий добавленный класс вы получаете на 10% "экспы" меньше. Но, во-первых, это применимо только к случаям, когда между уровнями в разных классах у вас значительный разрыв: если вы набираете по одному уровню в каждом классе попеременно, то никаких "опытных" штрафов не будет, даже если у вас этих классов целая дюжина. Во-вторых, здесь проявляется единственное утилитарное значение "излюбленных классов", о которых говорилось выше. "Излюбленный класс" расы вашего персонажа никогда не учитывается при исчислении штрафов по "экспе", как будто у вашего персонажа его нет. Пример: эльфийский волшебник 9 уровня — файтер 5 — клирик 4 не штрафуется при наборе опыта, так как волшебник — его "излюбленный класс", а уровни файтера и клирика отстоят друг от друга всего на единицу. Если данный персонаж, набрав уровень, добавит его к классу файтера (файтер 6), то далее он будет получать на 10% опыта меньше из-за разрыва между файтером и клириком более чем в 1 уровень. Правильным решением будет или взять уровень клирика, или развивать далее "излюбленный класс" волшебника. Для человека "излюбленным классом" является тот, в котором у него больше уровней — такую для нас придумали поблажку.

Престижно ли быть ниндзя?

Одним из наиболее популярных новшеств Третьей редакции является введение так называемых престиж-классов (prestige-class). По существу, это те же обычные классы, но персонаж не может выбрать их при создании, на первом уровне опыта. Типичными представителями нового семейства являются убийца (assassin), ниндзя и архимаг. Каждый престиж-класс имеет четкие требования для набора в нем первого уровня. Это или минимальный бонус атаки, или возможность применять заклинания, или просто может быть сказано: "монах уровня не ниже 5-го". Если персонаж соответствует всем непростым требованиям престиж-класса, то при наборе достаточного опыта он может получить в нем первый уровень и далее смело развиваться уже в этом необычном классе.

Зачем же понадобились престиж-классы? Любой из них "круче" любого из обычных классов, престиж-классы обладают способностями, не доступными классам обычным. В плане отыгрывания поведения персонажа престиж-классы заменили давно существовавшие во Второй редакции "киты" (kits), которые появились в компьютерных играх в первый и последний раз в **BG2: Shadows of Amn**. "Киты" предлагали небольшие вариации для основного класса персонажа и позволяли несколько модифицировать его линию поведения (к примеру, файтер — это класс, а пират — "кит" для данного класса). Престиж-классы не только целиком заместили все функции старых "китов", но и позволили сильно изменять ТТХ героя.



Неудивительно, что обычных базовых классов всего 11, а официальных престиж-классов уже сейчас насчитывается несколько десятков и новые появляются с изданием практически каждой книги правил. Любой престиж-класс — вариация на тему одного (реже — нескольких) обычного класса; поскольку вариаций может быть бесконечно много, к бесконечности устремилось и количество престиж-классов. Только в первом "классовом" дополнении **Sword & Fist** их аж 19 штук! Любой персонаж должен быть готов к тому, чтобы начать прогрессировать в одном из престиж-классов: во-первых, они дают массу способностей, во-вторых, они выгодны с точки зрения набора "экспы", так как правило 10%-го штрафа к ним не применяется. Развитие D&D, по всей видимости, идет к тому, что все станут играть мультиклассовыми героями, имеющими уровни в ряде обычных и "престижных" классов.

А дальше?

В следующем номере вы прочитаете об особенностях боя в Третьей редакции: о новом оружии, новых ситуациях и тактических приемах. ■

Евгений Петров (epetrov@subnet.ru)
DeD (dekaadr@softhome.net)

DISKWARS
Нашествие картонных войск

Мы вновь возвращаемся к теме "Дисковойн", о которых кратко рассказывали несколько номеров назад. Тогда статья носила общепознавательный, как говорится, характер. А теперь мы, побольше в это хозяйство поиграв, решили внести окончательную ясность.

Начинаем вносить.

Итак, DiskWars — настольная военная игра от Fantasy Flight Games, сочетающая в себе элементы традиционных CCG и игр с миниатюрами. Правила DiskWars, при немалом богатстве игровых возможностей, не отличаются особой сложностью, благодаря чему освоение не вызовет проблем ни у начинающего "настольщика", ни тем более у матерого аса, съевшего всех собак на бескрайних полях настольных варгеймов.

DiskWars не является сверхреволюционным продуктом, порождающим новые концепции и продвигающим настольный гейминг к неведомым высотам и каким-то чудом до сих пор непокоренным вершинам, однако отличнейшим образом увязывает в себе массу существующих идей и наработок плюс сам по себе представляет свежую и малознакомую нам с вами концепцию. А именно: для игры вам не понадобится ничего, кроме небольших картонных дисков с изображениями воинов и заклинаний. А! — извините, еще понадобится стол, чтобы на нем эти самые диски разложить. Стулья — по желанию и по количеству участвующих, в игровой набор не входят, рекомендуется добывать самовыносом по квартире.

Война, стол и лавины героического картона

Приобретая коробочку под логотипчиком DiskWars, вы получаете правила и несколько конкретных картонных листов, не менее конкретно проштампованных симпатичными кружочками. Выдавив кружочки, получаете несокрушимую (хм... смотря кто сокрушать будет!) армию. Из кружочков, олицетворяющих воинов, составляете воинство, а из кружочков, подразумевающих заклинания, слагаете магическую книгу, по которой потом будете грандиозно колдовать

На сегодняшний день для DiskWars издано восемь разнородных армий. В каждой коробке DiskWars — пять картонных листов с дисками, относящимися к одной из восьми этих самых разнородных армий, плюс еще три листа, на которых может оказаться что угодно, любых родов и наименований. Как следствие, DiskWars плавно трансформируется в подобие CCG и вам уже становится интересно обмениваться дисками с товарищами, загонять особо редкий кругляш по баснословной цене банки с пивом (пятилитровый бак третьей "Балтики" видели?) и вообще формировать собственное уникальное воинство, сообразуясь с личностными предпочтениями и предполагаемой победоносностью.

Да, чуть не забыли! Еще вам потребуется линейка. Нужна она не ежесекундно, а в особых ситуациях. Но — нужна. Так что не забудьте почтить вниманием ближайший канцелярский закуток. В остальном — никаких красок, листов бумаги, кубиков, счетчиков жизни и прочих усложняющих жизнь мерзопакостей.

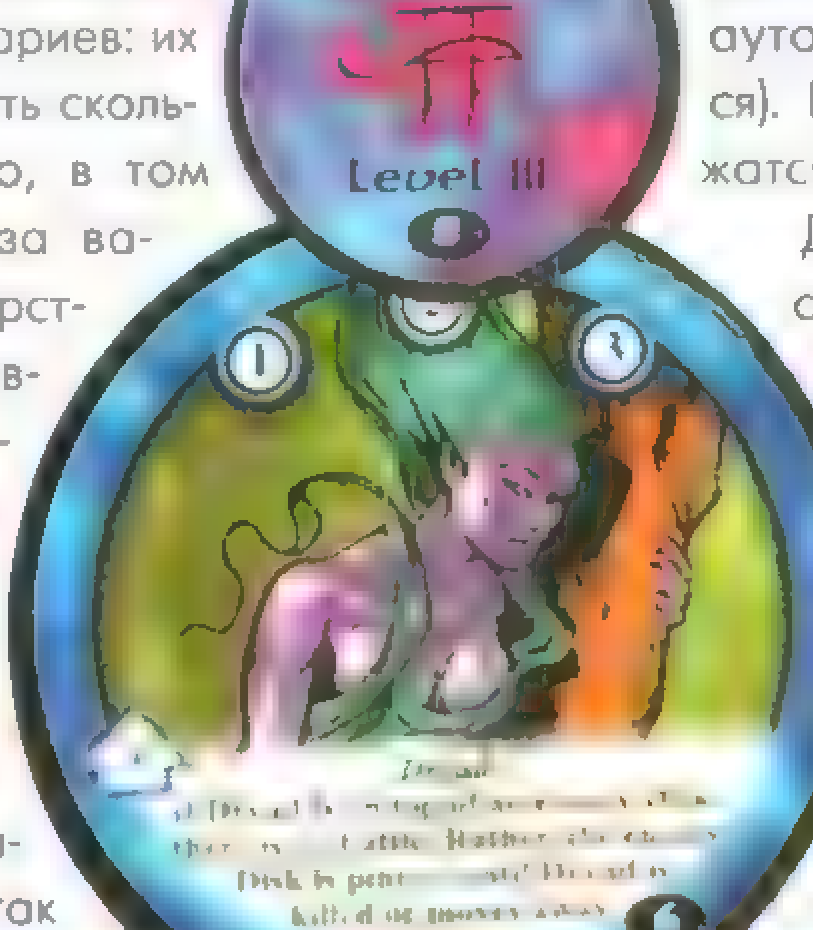
Элемент случайности в DiskWars сведен к минимуму. Мы двигаем свои верные войска (конечно, верные — куда они, бедолаги картонные, от нас денутся!) навстречу терниям и славе по поверхности стола, имея намерение (мы — его) захватить ключевые позиции, предопределенные сценарием. Насчет сценариев: их может быть сколько угодно, в том числе и за вашим авторством. Главное — уловить общую суть, а дальше хоть обпридумывайтесь! К тому же правила игры отличаются изрядной гибкостью, что всецело и всячески позволяет нам как разыгрывать мелкие баталии, так и организовывать гигантские сражения, где, образно выражаясь, взгляд теряется в обилии войск и знамен (а когда себя находит, то глаза у него выпученные и на переносице)

И плюс — магия. Магия? Магия. Читайте дальше

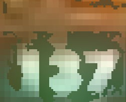
Картонные ТТХ

Перед началом военных действий (читай месиловки) следует договориться с остальными участниками о размере армий, каковой (размер) у всех должен быть равным. Равность обеспечивается по тому же принципу, как и в компьютерно-игровом Dark Legions, если кто в нее рубился и помнит. А именно как все в нашем мире имеет свою стоимость, так и каждый кругляш (будь то юнит или заклинание) наделен своим army cost, выраженным в конкретной денежной величине Допустим, игроки договариваются, что армии будет по 300 единиц (что, кстати, в переводе на количества означает масштабы добротной Куликовской битвы). Отлично! Значит, каждый набирает дисков на 300 единичек. Все просто

Далее вы складируете все диски, олицетворяющие ваших крутых юнитов, в строго определенном порядке в стопку (учтите: менять порядок залегания дисков в стопке во время игры запрещается, а буде нарушено, карается трибуналом с последующим аутодафе провинившегося). В другую стопочку ложатся заклинания



Диски, как и следовало ожидать, наделены некоторыми другими немаловажными характеристиками. Как-то: дальность передвижения (Movement), сила атаки (Attack) и уровень защиты (Defense), стойкость (Toughness), а также



специальные способности, элементарно прописанные текстом (самый простой пример: юнит может летать аки птица).

Картон в поход собрался

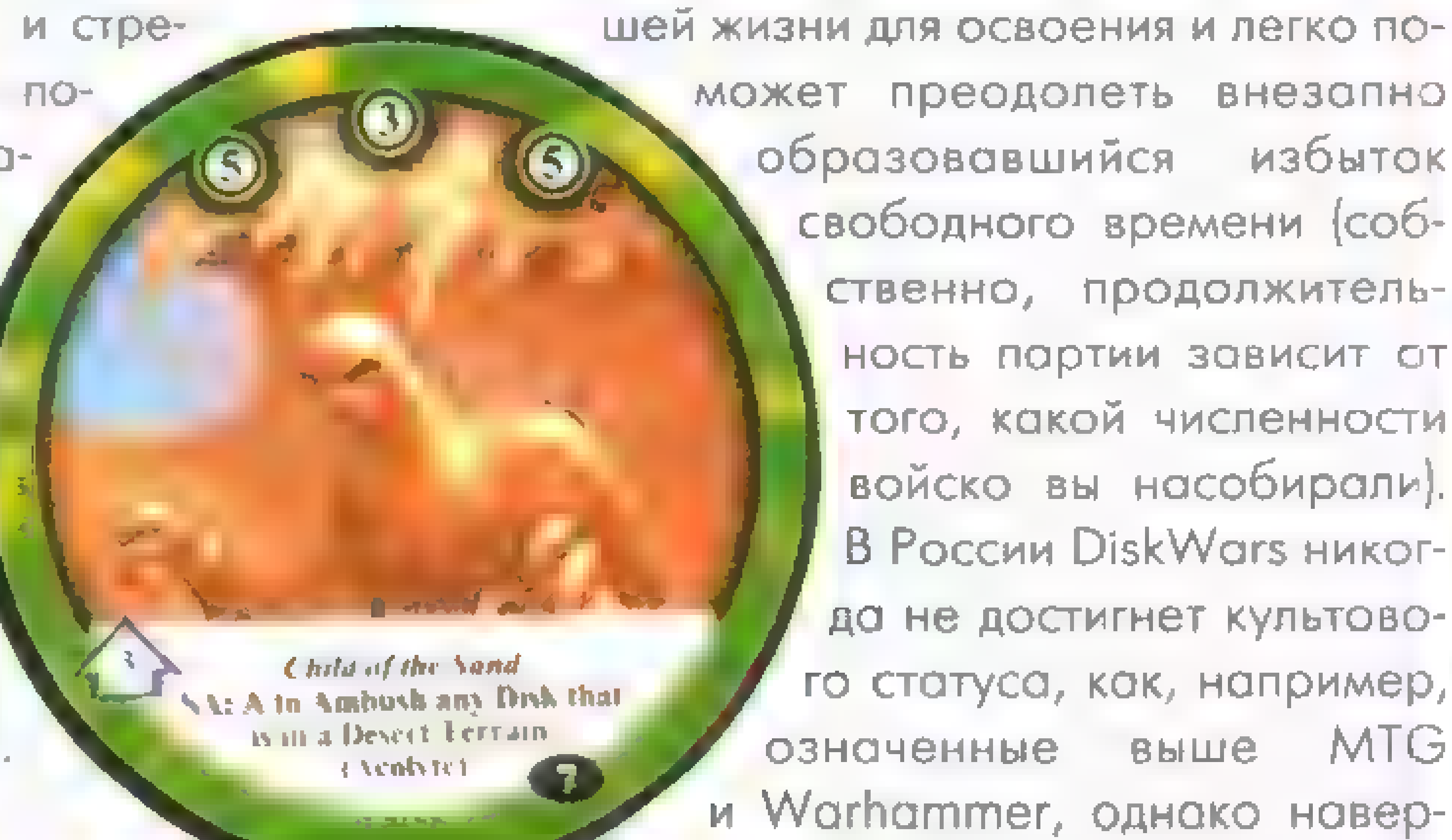
Механика DiskWars — это, как говорилось, золотая середина между простотой правил и глубиной стратежничанья. Каждый ход (естественно, дело происходит в пошаговом режиме) игроки по очереди активизируют по три своих диска с тем, чтобы передвинуть их на определенное расстояние, использовать специальные способности или сыграть заклинание. Таким образом, принятие правильного решения в ответ на продвижение вражеских дисков и построение точного плана действий на пару ходов вперед — вот основные составляющие принципы, которые определяют величие вашей славы или плачевность вашего поражения

Интересен сам процесс движения. Линейка, которая так часто применяется в миниатюрных баталиях, нам совершенно не понадобится (за исключением случаев метания стрел или молний). Вместо этого мы банально перекатываем диск с одной стороны на другую. Количество подобных перекатываний (Movement Value) обозначается цифрой со стрелочкой в нижнем левом углу диска. Надо признать — удобное решение.

Специальные способности дисков-существ выполняются в соответствии с обозначенной на них текстовой информацией во время фазы активизации (например, Elven Bard может дать до конца хода по три дополнительных шага любому из остановившихся поблизости солдат). Заклинания вызываются (читай: вытаскиваются) из отдельной стопки дисков. Они подразделяются на три уровня и производят различные эффекты: лечение, щит, ускорение, ударная волна, заморозка, стальной дождь, воскрешение и т.д. После применения диски, обозначающие заклинания, покидают игру.

Картонная артподготовка

Итак, мы продвинули часть войск ближе к цели, и приходит время показать свое умение в стрельбе. В этом нам помогут лучники, арбалетчики и прочие бойцы, способные метать на дальние расстояния снаряды определенных типов. Это могут быть стрелы (Arrow), удары молнии (Bolt), шаровые молнии (Fireball), булыжники (Boulder). Дальние атаки осуществляются механическим способом путем подбрасывания соответствующих маркеров на лежащие на столе существа. Раненое существо помечается специальной меткой (Wound Counter), убитое выбывает из игры. Дальность действия и разрушающий эффект оружия определены правилами. Поскольку солдаты таких подразделений не могут за один ход и передвигаться, и стрелять, нам придется крепко поразмыслить над тем, как грамотно рассредоточить свои войска на поле битвы (скажем, лучников явно лучше ставить подальше, чтоб их ненароком всякая там конница в капусту не конвертировала, но однако ведь и дальность у них не к бесконечности стремится!).



"А на тебе как на войне"

Проведя массированную артподготовку, мы переходим к следующей фазе — собственно бою. Юнит, в процессе передвижения оказавшийся сверху вражеского диска, объявляется атакующим, а тот, который снизу, — защищающимся (почти как в жизни, не находите?). Итог сражения зависит от значений атаки и защиты соответствующих юнитодисков. Причем количество одновременно участвующих в бою юнитодисков может быть больше двух, и тогда результат определяется по принципу "сверху вниз", т.е. сначала выясняется исход битвы двух самых верхних воителей, и затем по цепочке дело доходит до последней пары.

Как только мы выявим победителей в каждой отдельно взятой схватке, наступает финальная фаза раунда — снятие всех маркеров (Missile, Spell Activation Counters), кроме меток ранений (Wound). После этого начинается следующий раунд. И так до тех пор, пока кто-то первым не выполнит условия сценария.

В DiskWars можно создавать сколь угодно сложные построения атакующих групп войск, равно как и строить не менее замысловатые оборонительные ряды. Простор для стратегического мышления — широчайший. Что, собственно, и является главенствующей и первичной из сильных сторон DiskWars.

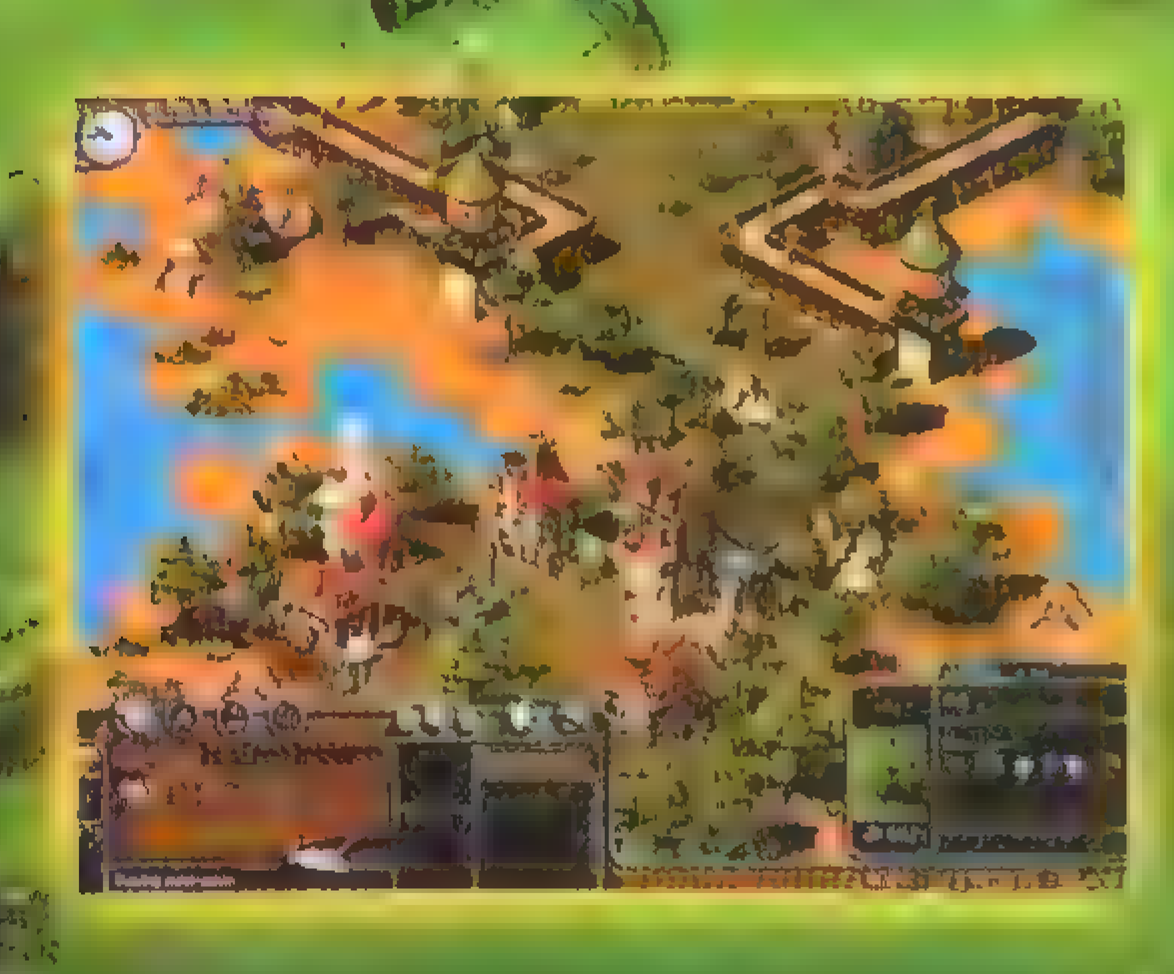
Между Сциллой и Харибдой

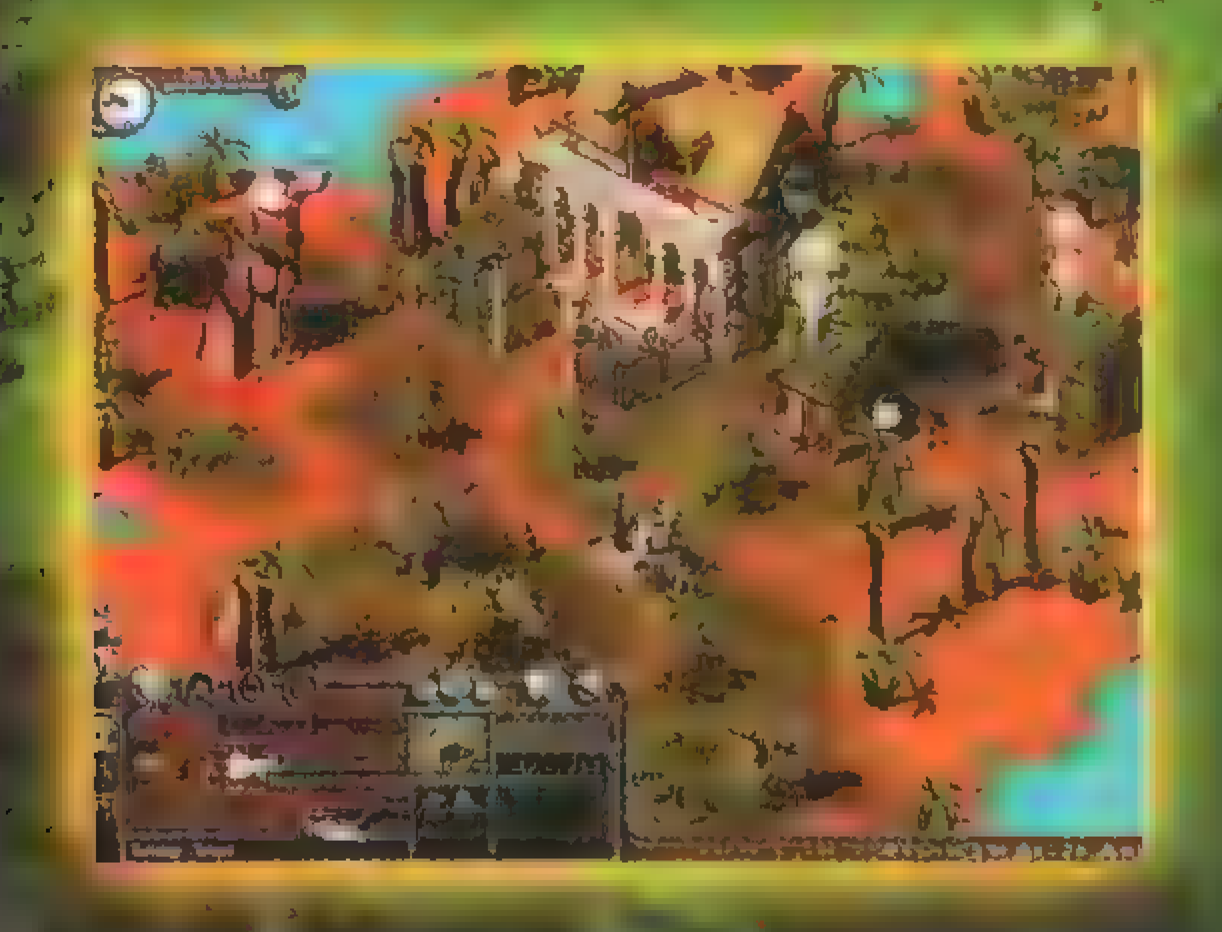
Таковы, вкратце, правила и механика DiskWars. При беглом рассмотрении игра предстает как гибрид Magic: The Gathering и Warhammer. При более пристальном рассмотрении впечатление не изменяется, но укрепляется и пускает корни. Причем по глубинности и накрученности DiskWars не дотягивает до MTG или Warhammer, что является не недостатком, но преимуществом. Это — отличное развлечение, которое не свернет ваши мозги в трубочку, не потребует лучших лет вашей жизни для освоения и легко поможет преодолеть внезапно образовавшийся избыток свободного времени (собственно, продолжительность партии зависит от того, какой численности войско вы насобирали). В России DiskWars никогда не достигнет культового статуса, как, например, означенные выше MTG и Warhammer, однако наверняка будет иметь любителей и фанатов. Да чего долго говорить — мы себе в редакцию притащили пару коробчонок. Играется на "ура" (что характерно, под пиво вообще супер!). Так что можем рекомендовать. Хорошая штуковина, привыкания не вызывает, вносит разнообразие, можно использовать без рецепта врача и предварительной многолетней подготовки или тренировки.

И последнее — практическая информация, без которой все вышесказанное оказывается далеким от реальности. Набор DiskWars стоит 290 рублей. Приобретать во всех саргоновских и с ней связанных клубах, а также в игрушечных магазинах (по России, Украине и Беларуси). По идее, вместе с набором вам отдельно должны вручать пухлые правила, начертанные кириллицей, т.е. — на чистом русском языке. Но это уж как повезет и смотря где покупать будете. Одно дело, что предполагает "Саргона", другое дело — что могут вытворять продавцы, тем более в игрушечных магазинах (отсюда мораль: покупать лучше все же в клубах). И еще. все желающие, если эти желающие обитают в Москве, могут заехать в саргоновские клубы и ознакомиться с демонстрацией DiskWars (подробности выясняйте на *www.sargona.ru*). ■

Затерянный Мир 3









Есть: **страна большая**, **враги рядом**.
Требуется: **правитель** с желанием работать.
Круглосуточно. Зарплата сдельная, часть – натурой
(шнапс, сигары, шнапс, пирожные, шнапс, шнапс, шнапс).
Резюме по почте: **mir3@snowball.ru**.



ИГРУШКИ

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

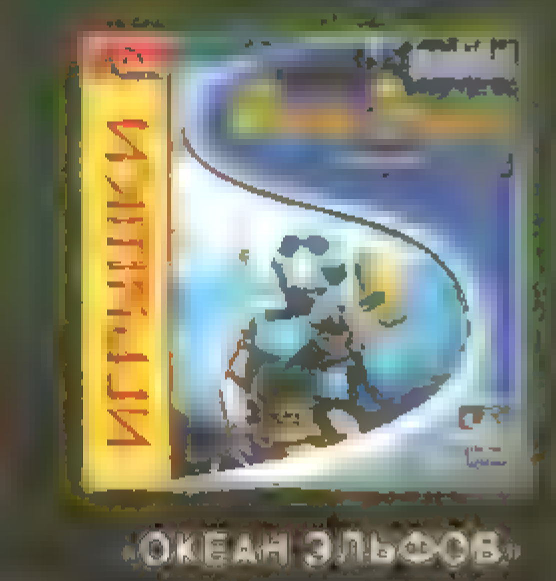


snowball.ru

лучшие игры по-русски



«ЗАТЕРЯННЫЙ МИР»



«ОКЕАН ЭЛЬФОВ»



«ЗАТЕРЯННЫЙ МИР 3»





Конкурс происходит в рамках серии "Основы профессионализма в Magic: The Gathering" при поддержке компании "Саргона"

ПЯТЬ ТУРНИРНЫХ ЗАДАЧ



Очередная серия турнирных задач. Жизнь течет и продолжается, и вместе с ней мы каждый номер готовы порадовать вас новой порцией элементарнейших, простейших и прямо-таки младенчески-очевидных головоломок из области Magic: The Gathering, решить которые, конечно же, вам не составит ни малейшего труда. На сей раз карточки, заслужившие (в нелегкой борьбе и тяжкой конкуренции) право участвовать в задачках, вновь происходят не только из сетов формата Type II, но ведут свои род и происхождение из самых различных сетов "Магии", некоторые из коих уже успели слегка присыпаться пылью прожитых лет. Впрочем, это не должно ни в какой степени составить для вас проблемы, так как все карты приведены на компакт-диске, где и ждут счастья быть вами прочитанными, изученными, запомненными и трансформированными, опять же, в правильные решения. Такой вот, можно сказать, рай и всеобщее благоденствие.

После этого вступления, лучащегося добротой и любовью к ближнему, остается лишь пожелать вам удачи, удачи и еще раз удачи. И еще разок удачи. Она вам... гм... понадобится.

Условия задач

Во всех случаях предполагается, что, кроме названных, никаких действий не происходит и вся приводимая информация является полной. Подразумевается, что находящиеся на столе существа уже миновали болезнь вызова (если не сказано иное). Везде, где количество земель на столе не указано, можно исходить из того, что у каждого из игроков они имеются любые (базовые) и в любых количествах.

Формулировки всех карт, названных в задачках, вы можете посмотреть на компакте в разделе "ИнфоБлок".

I. Рожденный ползать, уйди со взлетной полосы!



У нас всего одно очко жизни, а у противника повернутый Shivan Wurm, пять очков жизни и карт в руках нет. На столе у нас только два леса, Fires of Yavimaya и Birds of Paradise. Начинается наш ход, мы берем карту и это оказывается Waylay. Что бы нам теперь предпринять? Считаем, что следующая карта оппонента будет базовой землей.

II. Карта или смерть?



Оппонент, находясь в двух очках жизни и располагая тремя одинокими горами на столе, ставит The Rack, и это не может нас радовать, так как у нас всего одно очко жизни и две горы в руке. Карт у него в руке больше нет. У нас на столе развернутая Howling Mine и Jackal Pup. Начинается наш ход... кто победит в дуэли?

В этой задаче считаем, что все последующие взятия карт будут базовыми землями и никакие внешние факторы не влияют.

Текст двух карт из участвующих в задачке таков.

Howling Mine (2, Artifact) At the beginning of each player's draw step, if Howling Mine is untapped, that player draws a card;

The Rack (1, Artifact) As The Rack comes into play, choose target opponent. At the beginning of the chosen player's draw step, The Rack deals X damage to that player, where X is the number of cards in his or her hand fewer than three.

III. Putrid vs. Warrior

Заканчивается время матча, судья объявляет пять ходов. У нас с противником по одному очку жизни, по одному развернутому Putrid Warrior на столе и нет карт в руках. Начинается первый ход противника, у него будет еще два хода, а у нас всего два. Карт в библиотеке еще достаточно, но считаем, что все последующие взятия карт будут базовыми землями и никакие внешние факторы, кроме судьи, не влияют. Ответьте, сможет ли противник выиграть, отправившись в атаку, а если он в атаку не пойдет, то сможем ли мы выиграть в этой ситуации? Объясните, как лучше поступить в этой ситуации при этих условиях.

IV. Кровавая клятва



Blastoderm оппонента не на шутку разгулялся, и у нас осталось всего пять очков жизни, а на бластодерме еще один каунтер. Заканчивается ход противника, у него развернуты три леса, гора и Birds of Paradise, а единственной картой в его руке является ужасная Blood Oath. У нас на столе два острова, две равнины и один Coastal Tower, в руке Fact or Fiction, Misdirection, равнина и остров.

Нам ничего не остается, как сказать Fact or Fiction в надежде получить Wrath of God или Story Circle, что мы и делаем. Оппонент разрешает нам Fact or Fiction Пять взятых карт' представляют собой Story Circle, Counterspell, Absorb и два острова, которые оппонент раскладывает на земли и остальное, что вполне логично — этим он вынуждает нас брать Story Circle вместе с двумя Instant, благодаря чему его Blood Oath наверняка окажется смертелен.

А вот что было дальше — вам придется описать самим. Как нужно было правильно поступить и возможна ли в этой партии стабилизация положения на текущий момент? Считаем, что следующая наша карта будет базовой землей, а игра оппонентом Blood Oath всегда, исходя из опыта борьбы с бело-синими контролями, говорится как Instant.

V. Не торопитесь попасть в ад. Без вас не начнут.

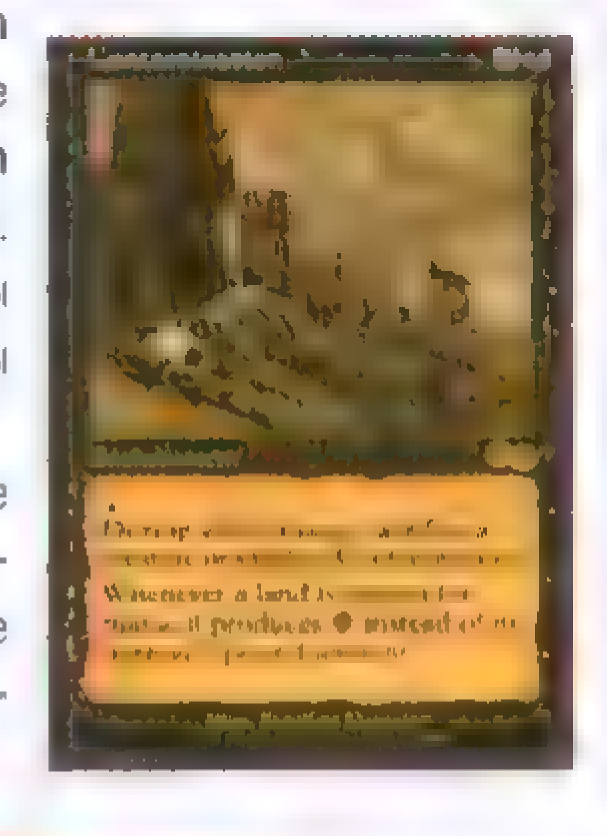
У противника 17 очков жизни, два развернутых Millstone, Collective Restraint и по каждому из типов земель на столе. В руке карт у него нет. Заканчивается его ход. У нас на столе лежит Necra Sanctuary, Phyrexian Altar, Saproling Burst без каунтеров на нем, Fervor, Reya Dawnbringer и Seal of Fire, в окружении трех равнин и трех лесов. На кладбище у нас валяются Waterspout Elemental, Devouring Strossus, Monk Idealist, Uktabi Orangutan, Highway Robber и четыре Birds of Paradise. В руке у нас Monstrous Growth. Жизней у нас 20, а вот в библиотеке осталось всего пять карт. Сможем ли мы что-нибудь придумать в этой ситуации?



В этой задаче считаем, что все последующие взятия карт будут базовыми землями и никакие внешние факторы не влияют.

Дополнительная задача Арифметика маны

У нас на столе Mana Flare, Contamination и гора. На горе Wild Growth и Fertile Ground. Сколько маны и какого цвета мы можем получить?



В этой задаче считаем, что никакие внешние факторы не влияют.

Как победить в конкурсе

1. Для победы требуется правильно ответить на все пять задачек. Во вторую очередь будет учитываться время высылки ответов, а также изящность и разумность подобранных решений в тех ситуациях, где возможны различные варианты.

2. Если вы не справляетесь с любой одной из основных пяти задач, то можете заменить ее решением дополнительной задачи. Например, прислать ответы на первые три, пятую и дополнительную, отказавшись от четвертой. И второй вариант: если пять основных задач решены с небольшими огрехами, то правильно сделанная дополнительная задача может эти огрехи компенсировать. Однако сама по себе дополнительная задача не является необходимой, и это ваша воля — решать ее или не решать

3. Правильное решение подразумевает четкое объяснение последовательности действий с учетом приоритетов (если это важно) и построения цепочек. Предполагается также, что противник будет, в свою очередь, действовать оптимальным образом.

4. *Куда и до какого времени присылать ответы, смотрите в блоке "Участие в конкурсах"*. Напоминаем, что письма по электронной почте считаются пришедшими на один день позже

5. Призовой фонд в этой раз выглядит следующим образом

Первое место — 6 бустеров Apocalypse

Второе место — 5 бустеров Apocalypse

Третье место — 4 бустера Apocalypse

Четвертое место — 3 бустера Apocalypse

Пятое место — 2 бустера Apocalypse

Думайте, отвечайте и выигрывайте!

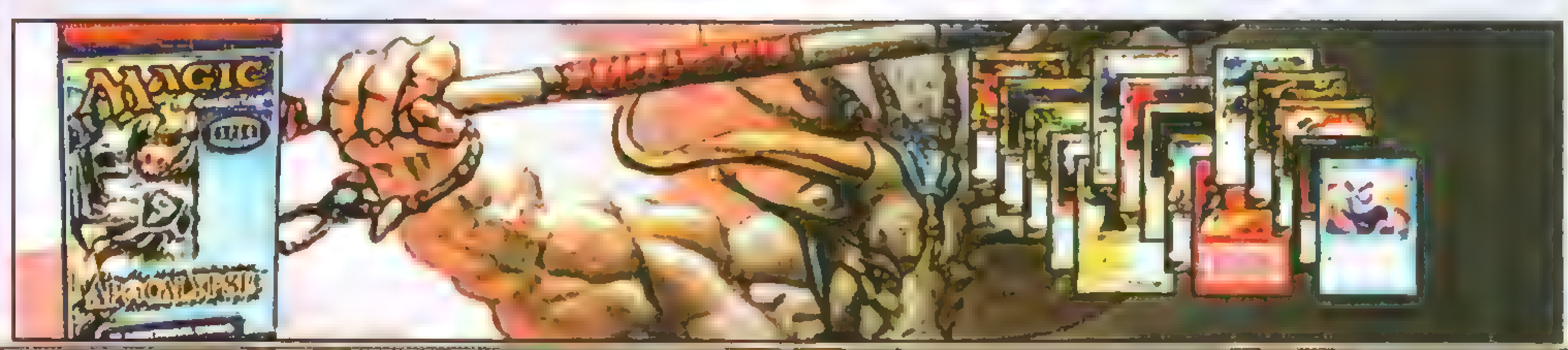
Организаторы

Задачи составил СЕРГЕЙ ШАДОВ (*shad23@chat.ru*).

Призы на конкурс предоставлены компанией "САРГОНА".

Организация конкурса: DeD (*dekaadr@softhome.net*).

Если вы приобщились к игре Magic: The Gathering и желаете узнать больше и научиться большему, необходимо посещать игровые клубы "Магии". Во-первых, только там вы научитесь играть на серьезном уровне и сможете собрать действительно сильную колоду, наменяв или докупив недостающие карточки. Во-вторых, без практики клубной игры "Магия" процентов на пятьдесят-семьдесят утрачивает свою привлекательность и в скором времени наскучивает, как и всякое развлечение. Хотите уметь и любить играть — играйте профессионально. (с) "Мания" ■



ТЕСТ # 11 САГА О ДЮНЕ

Дюна. Арракис. Многие печатные издания о фантастике признали произведение "Дюна" Фрэнка Герберта лучшей фантастической сагой прошлого столетия. Роман не просто рассказывает о жизни Пола Атрейдеса. Он поднимает религиозные, социальные, политические и даже экологические проблемы, актуальные как вчера, так и сегодня. Неудивительно, что "Дюна" была популярной среди не только читателей фантастики, но и разработчиков компьютерных игр. Одной из контор, занявшихся "разработкой спайса", оказалась Westwood. Именно про ее сагу о "Дюне" и будет разговор сегодня.

Условия теста

К каждому вопросу прилагается по четыре варианта ответа. Таким образом, ваши шансы правильно ответить на вопрос возрастают на порядок, так как вам остается лишь выбрать, какой из предложенных вариантов — правильный.

Пользоваться можно любой *проверенной* информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками. Редакция желает вам успеха и победы!

Вопрос первый

Сколько себя помню, Westwood, начиная с 1993-го года, сделала в общем и целом несколько игр по "Дюне". Все до единой были стратегиями в реальном времени, а исчислялись они количеством в...

А. Две единицы
Б. Три единицы
В. Четыре единицы
Г. Пять единиц

Вопрос второй

[illegible]ественно, игры делались не из поль-[illegible] по деталям книг Фрэнка Герберта. Хотя Westwood и пришлось ввести много элементов. Вот интересно, в какой из трилогий "Дюны" встречались Ордосы?

А. В первой ("Дюна", "Дети Дюны", "Мессия Дюны")
Б. Во второй ("Еретики Дюны", "Бог-император Дюны", "Дом глав: Дюна")
В. Ни в одной из них
Г. Ордосы, в некотором роде, встречались не у Герберта, а у Перумова

Вопрос третий

Самой злобной "расой" — что в книге, что в играх — был так называемый Дом Харконненов. У лидера Дома даже имя было такое... зловещее. Наводило на определенные ассоциации. Как звали главного товарища Харконнена?

А. Владимир
Б. Иосиф
В. Михаил
Г. Борис

Вопрос четвертый

Благородные Атрейдесы во главе с Полом Летовичем сражались доблестно и честно. Выбрав в качестве герба что-то вроде орла, им оставалось найти себе цвет. Какой в итоге цвет был выбран?

А. Розовый
Б. Голубой
В. Черный
Г. Белый

Вопрос пятый

Что всегда отличало Westwood от других игродельческих контор, так это мультики-заставки между уровнями. Например, в одной из компьютерных "Дюн" снимался такой известный актер, как...

А. Джон Рис-Дейвис
Б. Арнольд Шварценеггер
В. Гаррисон Форд
Г. Кевин Костнер

Вопрос шестой

Не думаю, что этот вопрос окажется легким для вас. Но он непосредственно связан с Дюной, знатокам будет интересно проверить себя. Посмотрите и на врезку с призами. Вопрос такой: как зовут композитора, который создавал музыку ко всем вествудским "Дюнам", а также к серии Lands of Lore, серии Command & Conquer и многим другим играм?

А. Мэтт Ульман
Б. Петр Чайковский
В. Амадей Моцарт
Г. Фрэнк Клепаки

Вопрос седьмой

На днях, отдыхая на Мальте, случайно наткнулся в магазине на водку. Больше всего меня поразил не цвет бутылки (синий), и даже не объем (1 литр). Больше всего меня поразила марка напитка. Ею оказался логотип известного издателя, который, в частности, выпустил на рынок вторую "Дюну". Сейчас, правда, эта компания отошла от дел, но тем не менее — как она называется?

А. Electronic Arts
Б. Simon & Shuster
В. Virgin Interactive
Г. Origin

Условия выполнения Теста

См. раздел "Участие в конкурсах".

Подготовил Святослав Торик (torick@igromania.ru). Под редакцией Геймера (gamer.sobaka.igromania.ru).

ПРИЗОВОЙ ФОНД



Дюна. Единственная планета, на которой [illegible] спайс. Без [illegible] невозможны межзвездные перелеты. Спайс к тому же является наркотическим веществом. Тот, кто владеет Дюной, владеет [illegible]. Тот, кто владеет [illegible] владеет [illegible]. Битва за Дюну начинается [illegible] уже началась.

Пять коробочных версий [illegible] Emperor: Battle for Dune ждут вас. Наплюйте, что вам говорят: игра, мол, плохая. Неважно, плохая оно или хорошая. Это — Дюна. Это — must have.



КРОССВОРД #8





Лето кончается. И слава Богу. Потому что летом издатели ложатся на дно и практически не выпускают качественных и хороших игр ПРАКТИЧЕСКИ. На самом деле есть еще понимающие загадочную геймерскую душу люди. Например, Electronic Arts, выпустившая совместно с "СофтКлабом" игру **Emperor: Battle For Dune**. Которую мы с легким сердцем раздаем пяти читателям, имеющим желание и возможность разгадать Кроссворд. Он сегодня легкий.

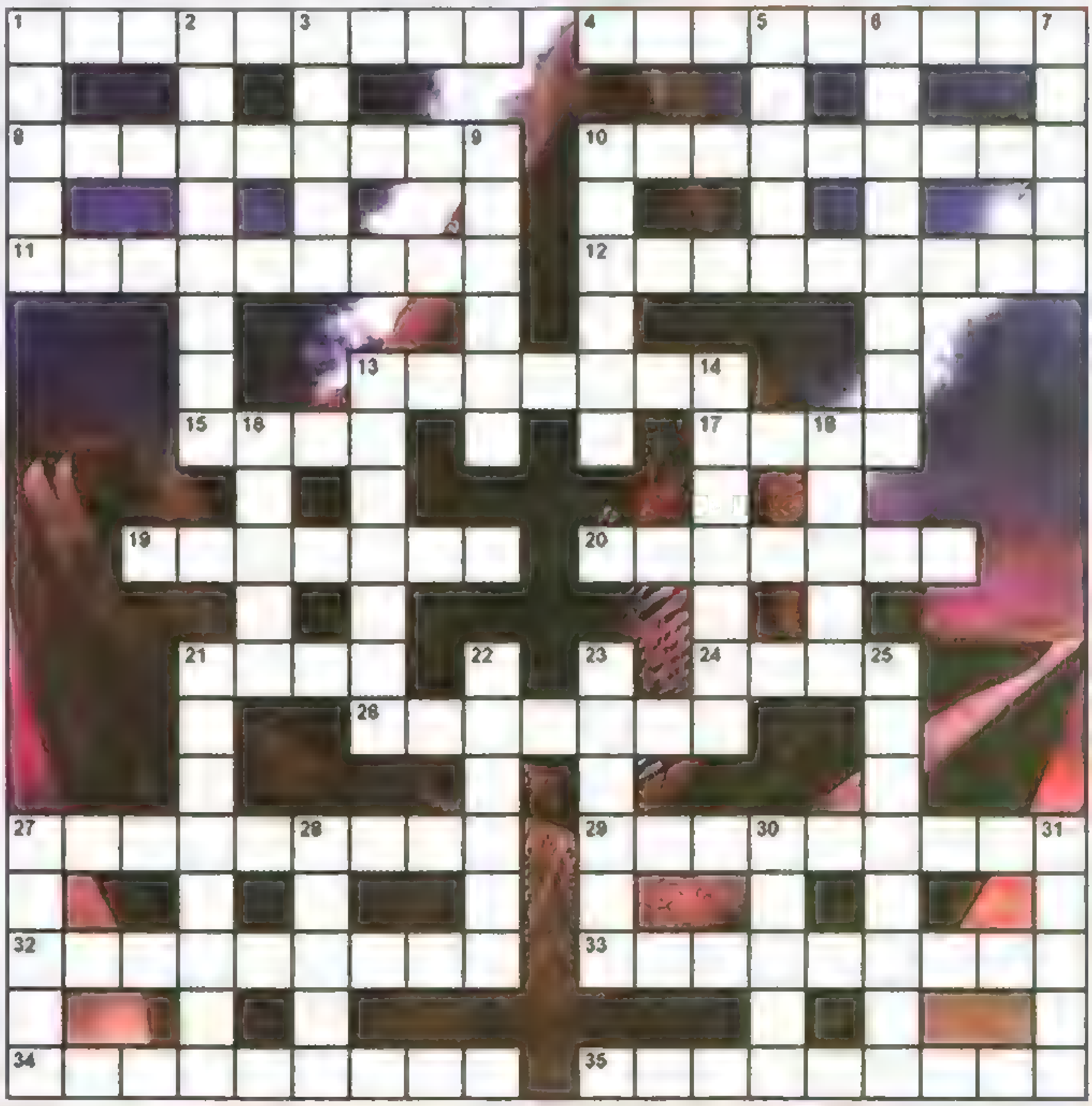
По горизонтали: **1.** Знаменитая игра про Норнов. **4.** Царица Нила, которой посвящен адд-он к Pharaoh. **8.** Игровой жанр. **10.** Киберпанковская стратегия от Bullfrog. **11.** Одна из "самоубийственных" особенностей персонажа в Fallout Tactics. **12.** Одна из свежих стратегий в мире Star Trek (первое слово названия). **13.** 14 ******* East. **15.** Хардрок группа, создатели саундтрэка к первому Квейку (одно из слов названия). **17.** Красивый аркадный 3D Action от создателей Little Big Adventure, фирмы Adeline (первое слово названия). **19.** Лечащий potion из Fallout Tactics. **20.** Стратегия годичной давности, в которой можно было собирать роботов из разных частей, а действие происходило под землей, на земле и в воздухе. **21.** Старенькая стратегия в реальном времени, где вам приходилось выращивать странных зверей (одно из слов названия). **24.** Первая часть Warcraft (одно из слов названия). **26.** Close Combat: The ******* Front. **27.** Известная космическая стратегия, сделанная на классических принципах, но — не Master of Orion (последнее слово названия). **29.** В Fallout Tactics: ********* *Growth* — перк, дающийся только Гхолам. **32.** Первая часть Gangsters (среднее слово названия). **33.** Свежевышедший симулятор менеджера космической станции. **34.** Фирма: Psygnosis. Игра: аркадный Action. Рулез: все объекты овальные. Сакс: вышло всего две части. Название? **35.** Один из многочисленных аддонов к одной из многочисленных RTS от Westwood.

По вертикали: **2.** Некая программка, которая, как правило, в реальном времени взламывает другие программки на предмет использования недокументированных функций или изменения оных. **2.** Это не прозвище МакГи, это его имя. **3.** Знаменитая видеокарточка, предшественница GeForce 256, называющаяся TnT2 *****. **5.** Раньше они звались Insomnia Software и делали игру Decay. Сейчас они зовутся Termite Games и делают игру New World *****. **6.** Фирма-создатель таких игр, как Deadlock и Star Control 3. **7.** "Красная Угроза" (одно из слов названия). **9.** Один из видов боеприпасов в Fallout (первое слово названия). **10.** Первая игра в жанре 3D Action, в которой можно было присаживаться, подпрыгивать и прижиматься к стенам. К тому же — первый настоящий киберпанк в этом жанре (первое слово названия). **13.** Юнит у зергов. **14.** Самая распространенная в России приставка (если разбить на три слова, то загаданным будет последнее слово названия). **16.** Это мы уже загадывали: Digital ***** Design. **18.** Чуть ли не единственная стратегия в реальном времени, действие которой происходит в мирах Forgotten Realms (последнее слово названия). **21.** Разработчики Men in Black (одно из слов названия). **22.** Знаменитая приключенческая серия про пирата Гайбраша Трипвуда от LucasArts (второе слово названия). **23.** Мало того, что этот 3D Action — один из очень немногих 3D Action, создававшихся под влиянием рок-музыки, так еще и его название, наверное, длиннее, чем у собратьев по жанру (третье и далеко не последнее слово названия). **25.** Одно из наиважнейших зданий инфраструктуры в Dune 2/2000/Emperor. **27.** Самые улетные ребята-подрывники из игр серии Myth. **28.** Thrust, ***** 'n' Turn. **30.** Одна из игр вопроса №22 (первое слово названия). **31.** Заклинание из последних Might & Magic, которое вызывает к жизни тучу насекомых (второе слово названия).

Комментарии

1. Все слова, зашифрованные в Кроссворде, даны на английском языке. 2. *Условия участия* смотреть в соответствующей рубрике.

Кроссворд после двухчасовой возни сделал Святослав Торик, torick@igromania.ru. Упорно дышал ему в затылок и терроризировал советами Геймер, gamer.sobaka.igromania.ru.





СКРИНТУРС #8



Как жизнь молодая? Нормально? Тогда напоминаю: **"Скринтурс"**. Краткое содержание предыдущих серий

12.00. Компакт-диск "Игромании". "Скринтурс". Графический конкурс на CD". Девять картинок, **"Не зная страха"** — пять призеров. Ошеломительный успех, огромное количество ответов и так далее

Несколько месяцев спустя, 04.01. Компакт-диск, девять скринов, **Diablo II** Сотни писем, все пять коробок разбежались по выигравшим читателям

05.01 — 07.01. Раздавались и "Диаблы", и SimCoaster, и Fallout Tactics. Стол Геймера полностью завален письмами и распечатками правильных ответов

Если посчитать, сколько писем по "Скринтурсу" пришло за полгода существования конкурса, то их количество, возможно, сравняется с ежемесячным тиражом "Мании"

"Скринтурс" must go on. Итак, для победы вам необходимо найти **на компакт-диске**, прилагаемому к журналу, раздел **"Скринтурс"**. В нем имеются девять скриншотов из девяти игр. Нашли? Теперь вам нужно определить, из какой игры какой скриншот взят, написать нам письмо, где указать все это, и отправить его в соответствии с условиями, прописанными в разделе "Участие в конкурсах"

Как обычно, в Скринтурсе разыгрывается исключительно хитовая игра. На этот раз ею оказалось **Z: Steel Soldiers**, у нас более известная как "Z: Стальные Парни". Продолжение Z — это то же самое, что и продолжение "Дюны": неважно, какого качества игра, важно, что она есть в личной коллекции игрока.

Составитель "Скринтурса": Святослав Торик



Продолжаем публикацию вопросов от читателей и ответов от ведущего контр-страйкера редакции or@NGE (*orange@igromania.ru*).

Карты на конкурс потихонечку начинают подтягиваться, но ничего достойного первого места мы пока не получили. Очень уж много вы ошибок делаете. По этому поводу предлагаю разобраться в наиболее распространенных ошибках начинающих мэпмейкеров, дабы другие не допускали их в дальнейшем.

1. У меня глючит vis, не могу откомпилировать карту по всем параметрам.

Как сказано в условиях конкурса, карта должна быть **полностью откомпилирована**. На фразы «у меня vis глючит, а почему — не знаю» ответ один: карта, откомпилированная без vis'а или rad'а, считается недоделанной и участия в конкурсе не принимает

2. Я делаю карту, но не знаю, что бы такого сделать в плане дизайна.

Карта должна быть **красивой**. Движок **Half-Life**, несмотря на почтенный возраст, великолепно работает со сложными и мелкими объектами, так что ножки у стульев должны быть тонкими, а канализационные трубы — круглыми! Не стесняйтесь также использовать арки

Не переусердствуйте с использованием **prefab**'ов — готовых объектов, как-то: пепельницы, компьютеры, столы, кресла и т.п. Делайте свои объекты

Уделите достаточное внимание подбору текстур — нетрудно догадаться, что текстура стен должна хоть немного отличаться от текстуры пола. Кроме того, текстуры должны быть тщательно спроецированы и выровнены

Старайтесь соблюдать масштаб и пропорции. Об этом было подробно написано в **Worldcraft FAQ**.

3. На какую тематику лучше делать карту? Городскую типа cs_assault или пустынную типа de_dust?

Неважно. Главное — карта должна быть **выдержана в одном стиле**, то есть, если это секретная ракетная база, автоматы с кока-колой в ее коридорах не совсем уместны. Текстуры также должны соответствовать тематике уровня — в лаборатории используются чистые, аккуратные текстуры, а, скажем, на заводе вполне к месту ржавые металлические.

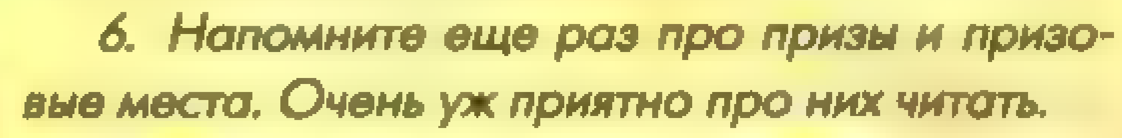
4. Можно ли наплевать на r_speeds?

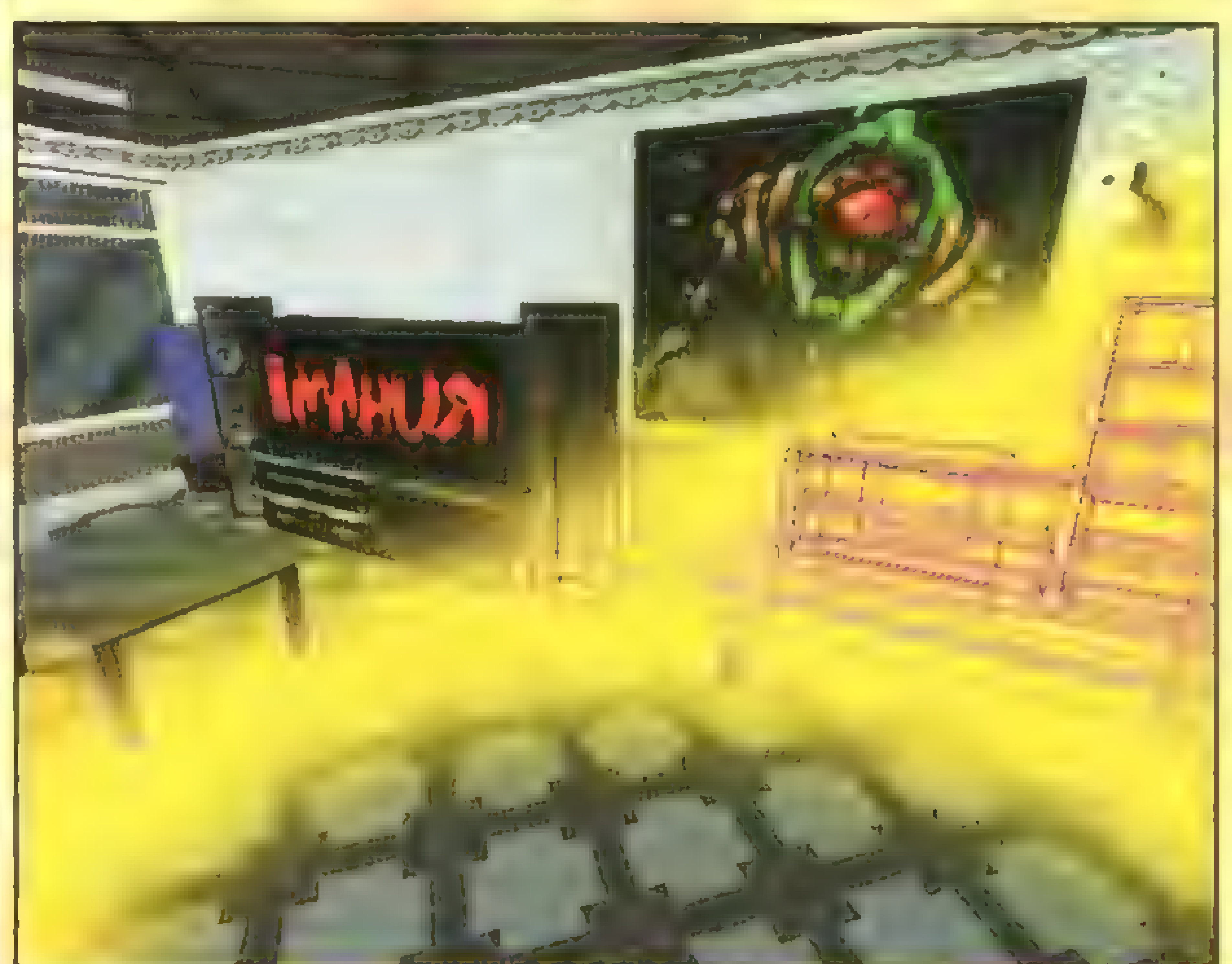
Не стоит. Не плюйте в колодец — пригодится, чтобы воды напиться. Следите за **r_speeds**: играть на тормозящей карте радости мало. Избегайте больших открытых пространств и скоплений мелких объектов в одном месте

5. Что класть в архив с картой? Чего-нибудь помимо своих звуков и текстур можно использовать?

В архив должны входить файлы **.bsp** (сама карта), **.wad** (в том случае, если используются нестандартные текстуры), **.wav** (если использовались дополнительные звуки), **.mdl** (дополнительные мо-

дели, но ни в коем случае не замена для стандартных моделей) плюс исходники карты в .rmf и .map и описание в .txt или .doc. Также можно приложить пару-тройку скриншотов в формате .jpg со средней степенью сжатия. Упаковываются все файлы в .zip или .rar — никаких инсталлеров и самораспаковывающихся архивов. Архивы просьба отправлять **только** по адресу counter@igromania.ru, туда же — вопросы по конкурсу. Дискеты и иные носители принимаются на почтовый ящик редакции: **Россия, 109559, г. Москва, Тихорецкий бульвар, д. 1, оф. 465.** На конверте обязательно указывайте: **"CS-конкурс"**. Не забудьте написать свои имя и фамилию, а также адрес, телефон, e-mail, дабы с вами можно было связаться в дальнейшем.





6. Напомните еще раз про призы и призовые места. Очень уж приятно про них читать.

Призовых мест — ровно **тридцать**. Каждый участник, приславший карту, вошедшую в тридцатку лучших, в любом случае получит: коробку с игрой **"Крутой Сэм: Первая Кровь"**, выпуск журнала **"Геймпостер"** и уникальный компакт-диск **"Igromania's Counter-Strike"**, который будет выпущен нами тиражом в 30 экземпляров. Первая двадцатка помимо вышеперечисленного получит еще и коробку с игрой **"Дальнобойщики 2"**

Тот, чья карта займет первое место, получит главный приз — ***суперсовременный системный блок*** от фирмы ***«Стайл Микро Системс — ПК» (www.sunup.ru).***

Желаю победы в конкурсе. Удачи.

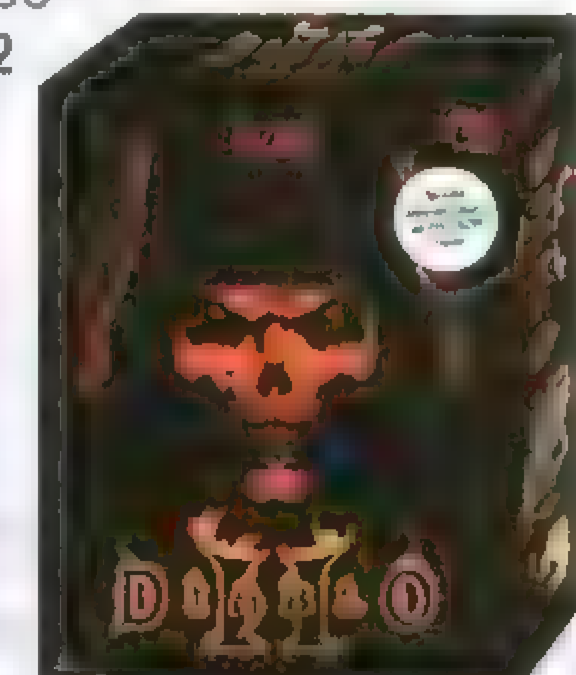
Самые первые пришедшие карты вы уже можете посмотреть и заценить. Они на компакт-диске.

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ ЗА №06/2001

Скринтурс №06

Я вам предлагал коробки с Diablo 2? Предлагал. Вы брали? Брали, но не все. Я вам дал последний шанс выиграть коробку с Diablo 2? Дал. Вы им воспользовались? А вот сейчас и узнаете.

Итак, последний в этом тысячелетии розыгрыш коробок с Diablo 2 "Манией" можно обозвать успешным. Каждый из счастливой пятерки может забрать свой приз хоть сейчас.



Ответы

"Дальнобойщики 2"
"Крутой Сэм: Первая Кровь"
"Агент: Особое задание"
"Воскрешение: Возвращение черного дракона"
"Самогонки"
"Овцы"
"Операция "Пластилин"
"Шторм"
"Они"

Победители

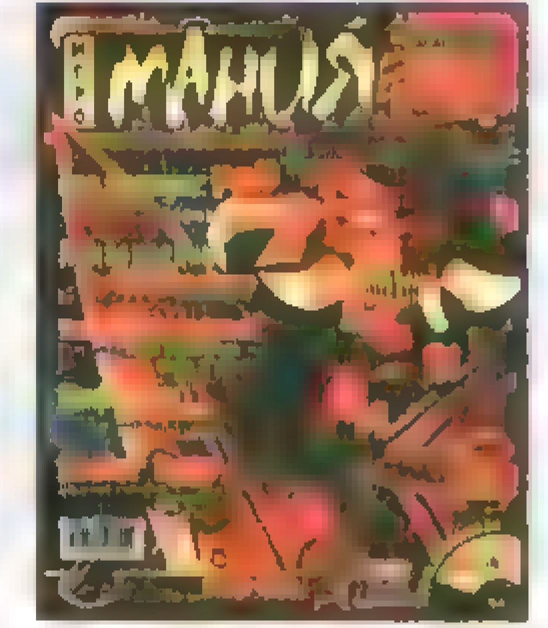
1. Юлия Бочарова, Щелково-3
2. Марк Новиков, Челябинск
3. Андрей Сперкач, Москва
4. Елена Савостьянова, helen@ism.ac.ru
5. Некто Михаил, majorm@online.ru

Должен я перед вами повиниться: так случилось, что в прошлом номере я забыл прописать ответы на **"Скринтурс №05"**. Вот они:

Age of Sail 2
Земля 2150: Дети Селены
Clive Barker's Undying
Warlords: Battlecry
Gunman Chronicles
Carnivores: Ice Age
Metal Gear Solid
Midtown Madness 2
Homeworld: Cataclysm

Тест №10(06): Игры ушедшего тысячелетия

Знаете, каждый раз, когда я начинаю подводить итоги по Тесту, у меня буквально дрожат руки. Сначала я составляю правильную "таблицу ответов". Потом открываю первый конверт. Вижу неправильные ответы. Открываю второй. То же самое. Третий. Четвертый. На пятом в мою голову закрадываются подозрения: может, это я не прав? Может, у меня ответы неверные? Роюсь в пачке, нахожу письмо Ивана Рожнева, открываю. Смотрю — у него ответы совпадают с моими. Значит, скорее всего, это не моя ошибка. В общем, две трети писем, идущих, как правило, первыми, оказываются в пролете. А треть писем льет бальзам на мое сердце и успокаивает: прав я, прав.



На этот раз все срезались на абсолютно разных вопросах и ответах. Я решил не устраивать разбор полетов — сразу перейдем к "табличке ответов" и к победителям.

А, нет, стоп. Вспомнил: по поводу вопроса нумер 4. Одинаково верны два ва-



рианта: Ken's Engine и Build. Кен Сильверман написал первый (а на нем сделал Rise of The Triad), а потом "проапгрейдил" его во второй (DN3D и так далее). И по поводу Cavedog Entertainment. Не путайте Рона Гилберта и Криса Тейлора.

Выражаю отдельное спасибо Юрию Дружинину, окончательно и бесповоротно разоблачившему мои вопросы и варианты ответов. Его письмо вы найдете на компакт-диске.

Правильные ответы

1. Б, 2. В, 3. А, 4. А/Г, 5. А, 6. А, 7. Б

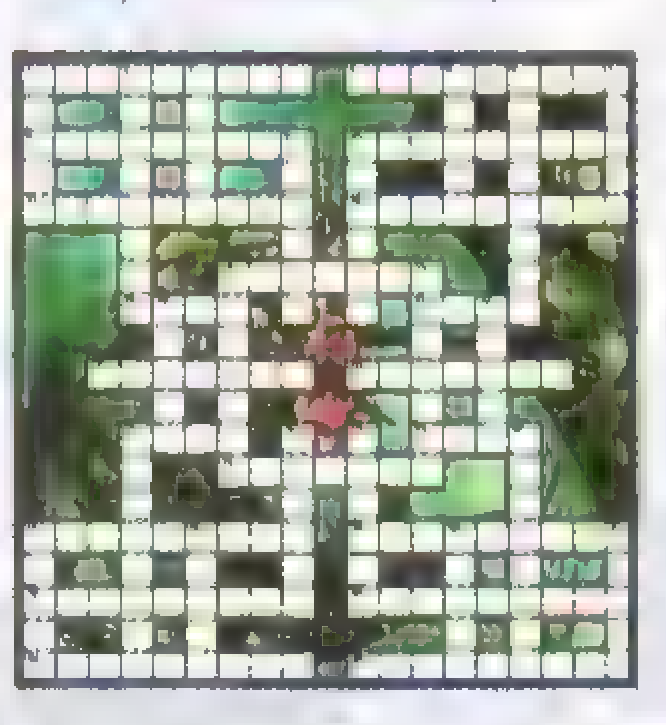
Победители

1. Юрий Дружинин, Йошкар-Ола
2. Дмитрий Акимов, Москва (человеку повезло: судя по адресу, он живет рядом с клубом "Саргона")
3. Андрей Ларин, Щелково
4. Андрей Сулейманов, Москва
5. Александр Шумков, Екатеринбург

Каждый из вышеупомянутых господ получит по одной из старых игр, разыгранных в случайном порядке. Дорогие участники, призы к вам уже идут. Если через неделю после покупки журнала вы не получили приз — свяжитесь с редакцией: возможно, по каким-то причинам приз выслать не удалось (например, Геймер с голодухи сожрал все письма и ваши адреса были безвозвратно утеряны в его необъятном желудке).

Кроссворд №06

Геймер злобствовал. Все-таки он поизменял вопросы, и, к сожалению, не всегда в лучшую сторону. Вопрос номер 28 должен был быть вопросом номер 25, а вопрос номер 25 должен был быть на тему The Need for Speed. Ничего, читатели оказались не лыком шиты — Геймеру на протяжении всего месяца долго и продолжительно икалось, а ответы шли с математическими пометками типа "28 равно 25, но 25 не равно 28?".



Правильные ответы

По горизонтали: 1. StarCraft, 5. Vengeance, 9. Nascar, 10. For, 12. Mayhem, 13. Dragon, 14. Caesar, 15. Eye, 16. Out, 17. Looking, 19. Time, 21. Arts, 23. Academy, 24. Serious, 25. Need (хех), 28. East (ага), 30. Surreal, 31. GSC, 32. Too, 34. Titans, 36. Sierra, 38. Mortal, 39. Ops, 40. Fading, 41. Innerloop, 42. Haemimont.

По вертикали: 2. Tongue, 3. Resident, 4. Riana, 6. Glass, 7. Asherons, 8. Combat, 10. Funcom, 11. Recoil, 17. Legends, 18. Gabriel, 20. Image, 22. Toons, 25. Nocturne, 26. Presto, 27. Versus, 29. Titanium, 31. Gunman, 33. Origin, 35. Trail, 37. Realm.

Победители

1. *Иван "Заслуженный читатель" Рожнев, Пушкино*
2. *Андрей Сулейманов, Москва*
3. *Денис Семенов, Санкт-Петербург*
4. *Дмитрий Никитин aka mitkins*
5. *Евгений Матвеев, Красноярск*

Призы — каждому из выигравших по коробке со "Штормом".

Ответы на "Пять турнирных задач"

Задачки, как и говорилось, были относительно сложные и оказались не по зубам многим из отвечавших. Больше всего проблем вызвали четвертая и пятая задачи. Плюс к тому, по неизвестным причинам очень часто первая задача решалась неоптимальным путем, без использования Bog Down, который и был ключевой картой головоломки.

Ответы на задачи

I. Белый рыцарь средь болот

Правильным решением задачи является избавление от лежащих у нас на столе болот, дабы Crusading Knight похудел и мы получили преимущество по атакующим существам. Поэтому на своем ходу мы кладем на стол Crosis's Catacombs, поднимая одно болото в руку, затем за ману с двух болот говорим Ravenous Rats и, в заключение, Bog Down с кикером в пустую руку оппонента, жертвуя двумя оставшимися болотами. Теперь рыцарь сделался 2/2, и мы можем смело ходить в атаку.



Примечание №01. Есть и другое решение, являющееся неоптимальным (считалось как недочет). Ставим крыс, потом кладем Crosis's Catacombs (забираем одно болото), играем Recoil в свое болото, в итоге — Crusading Knight становится 3/3. Итог: мы, конечно, оппонента забегаем, но при этом израсходуем полезный Recoil вместо явно уже неактуального Bog Down, к тому же оставим на поле более прокачанного Crusading Knight, чем было бы можно.

II. Умный Шамблер

При ответе нужно было учитывать в первую очередь победную ситуацию на столе, если Urborg Shambler проживет до следующего хода и будет иметь возможность атаковать. А решение таково. Противник объявляет Hobble, и мы этому не сопротивляемся, т.к. после приземления на нашего Urborg Shambler'a срабатывает триггер взятия карты, который кладется в цепочку. Вот на этот триггер мы и отвечаем нашим Recoil в Hobble, после чего стек разрешается и противник сначала получает в руку Hobble, затем дискардит его и уже потом доходит дело до взятия карты, коей является Undermine, уже не способный повлиять на происходящее.

Примечание №01. Как и в предыдущей задачке, здесь есть второй вариант решения, который сильно неоптимальный (также считался серьезным недочетом). Когда попытка положить Hobble идет в цепочку, на опережение метаем Repulse в Urborg Shambler. Во время разрешения Hobble шамблера уже в игре не будет, как следствие, Hobble мирно отконтрится и отправится на кладбище, а так как в игру он не входил, то никакого триггера на взятие карты у противника не будет. На следующий ход мы снова ставим шамблера и следующим этапом идем в финальную атаку на противника... на одном известном турнире один человек так и сыграл. Проиграл партию.

III. ...и два воздушных элементаля

Как и предыдущая, данная задачка ориентирована на знание условий срабатывания триггеров и операций внутри цепочки. Правильным решением является следующее. Требуется положить игру Delusions of Mediocrity в цепочку и в ответ кинуть Shock №1. Если противник разрешает его, то кинуть Shock №2, который ему уж точно придется каунтерить, иначе окочурится. Все, наша задача выполнена — противник затапал все земли. Теперь дожидаемся разрешения стека до прихода Delusions of Mediocrity в игру, а потом... а потом наступает момент для главной хитрости. Дело в том, что получение жизни в данном случае — это, как обычно, триггерящийся эффект, который тоже отправляется в цепочку. На этот

триггер мы и отвечаем своим Boomerang, возвращая Delusions of Mediocrity в руку противника. Теперь в цепочку отправится уже триггер потери 10 жизней, который разрешится первым. Итог — противник в минус девяти жизнях.

Примечание №1. С тем же успехом можно было сначала кинуть Boomerang. Если противник каунтерит — получает два шока. Если нет — умирает от Delusions of Mediocrity.

IV. Давай покрасим наш "Предатор" в желтый цвет!

На первый взгляд, простая задача, но вот в чем загвоздка: покрашенный Predator, Flagship действительно не может убить Voice of Truth, так как она имеет защиту от белого цвета, но после разрешения свойства Distorting Lens в цепочке появляется сначала Disenchant, убивающий Flagship, и корабль отправляется на кладбище. Эффект уничтожения Voice of Truth еще находится в цепочке, и в этом суть вопроса: будет ли игра проверять и если будет, то в какой момент времени, легальность цели, цвет перманента, который пытался уничтожить Voice of Truth, и т.д., если означенный перманент сейчас лежит на кладбище и уже напрочь бесцветен. Правильный ответ таков: Voice of Truth не может быть уничтожена Predator, Flagship, так как последним из известных его цветов является белый, а Voice of Truth имеет защиту от этого цвета.

V. Наперегонки со смертью

С одной стороны, может показаться, что и Ashnod's Altar, и Cathodion имеют так называемую mana ability, которая в цепочку не ложится и, соответственно, мы не получаем приоритета, необходимого, чтобы сыграть Diabolic Edict. Но на самом же деле свойство Cathodion не относится к разряду "способностей по производству маны". Это — самая что ни на есть конкретная активизируемая способность, которая, естественно, идет через цепочку. То бишь мана от Ashnod's Altar придет сразу, а от Cathodion — отнюдь. А значит, мы может ответить на факт ее срабатывания, сыграв и этим поместив в цепочку Diabolic Edict, который разрешится раньше и вынудит оппонента пожертвовать Thran Golem как единственное существо, ему подконтрольное... после чего он уже получит свои три бесцветные маны и сможет, повернув один лес, сыграть Vine Dryad.

Что именно сказал судья и какими словами — оставим за кадром, для задачи это вторично. В целом предупреждение он сделает по вопросу беспардонной игры Vine Dryad при отсутствии маны для осуществления сего действа.

Дополнительная задача: Карты, карты, карты...

Начнем с того, Cursed Totem ни на что не влияет. Разве что Rootwater Thief не сможет взлелеть (см. название первой задачки в нынешнем номере).

Основная часть ответа: Thieving Magpie и Rootwater Thief не смогут использовать свои способности, зато Ophidian — без проблем.

Победители

1. abyssmal (Москва) — наши особенные поздравления товарищу, постоянно отвечающему на конкурсы и очень часто дающему полностью правильные ответы! *Приз: 6 бустеров Seventh Edition.*

2. Александр Жеглов (Москва). *Приз: 5 бустеров Seventh Edition.*

Призы за 3, 4 и 5 места остаются в редакции. Вы будете смеяться, но среди пришедших ответов были только два полностью правильных (и то, кстати, с неоптимальным решением первой задачи). Учите правила, господа! ■

Над подведением итогов работали: Святослав Торик, Геймер. Подготовка ответов на "Пять турнирных задач": Сергей Шадов. Разбор и сортировка пришедших ответов на конкурсы: Денис Давыдов и Святослав Торик. Осуществление выдачи призов: Святослав Торик (torick@igromania.ru). Призы на конкурсы предоставлены компаниями "Бука", "Саргона" и журналом "Игромания".



УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

Для участия в конкурсах "Мании" вам требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail писем. Теперь подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть соответствующим образом для каждого конкурса. Например, **Тест** выглядит так: 1-А, 2-Г, 3-В. **Кроссворд**: 1. Gamer. 2. Sobaka. 3. Igromania. 4. Ru и так далее. **Скринтурс**: 1 — Приключения Крокодила Данди. 2 — Russian Davydoff's Gambit. **Пять Турнирных Задач** требуют развернутых ответов, где необходимо указывать номер и название задачи и, естественно, наиболее полный вариант решения оной.

2. На конверте письма или в теме послания **ОБЯЗАТЕЛЬНО** пишите название и номер конкурса, в котором вы участвуете. Если вы участвуете в нескольких конкурсах и шлете ответы бумажной почтой, присылайте ответы **РАЗНЫМИ ПИСЬМАМИ** (иначе сортировать становится очень сложно, и теоретически возможен вариант, что ответ на один конкурс будет учтен, а другой просто затеряется в общей массе).

3. ***Присылать письма с ответами*** можно как по почтовому адресу редакции, так и по электронной почте. Адрес редакции: **Россия, 109559, г. Москва, Тихорецкий бульвар, д. 1, оф. 465.** Электронная почта: **editor@igromania.ru**.

4. Ответы и победители афишируются ровно через номер. То есть, если конкурс опубликован в "Игромании" №08, ответы на конкурс с девяностопроцентной вероятностью будут в "Игромании" №10.

5. Исходя из пункта 4, ответы принимаются в течение того месяца, которому журнал "принадлежит". То есть ответы на **июльские** конкурсы будут приниматься с **01.07** до **31.07**.

6. Если вы живете в Москве, то вам предстоит подъехать за призом в редакцию. Всем остальным, т.е. не москвичам, призы высылаются. Ко дню поступления журнала в розничную продажу призы уже должны найти своих владельцев. Если вы не получили свою награду в срок, свяжитесь с нами (по телефону, по почте или по электронке **torick@igromania.ru**) — возможно, произошел катаклизм и мы утеряли ваш адрес.

С уважением — редакция (ака Святослав Торик).





Привет вам, уважаемые читатели! Поддавшись летней лени, большая часть населения нашей необъятной Родины, хлопая загорелыми ушами, балдеет на пляже. Но приятно видеть, что, несмотря на общую расслабуху, вы, дорогие читатели, не забываете о компьютерных играх. И хотя гуляльно-отдыхальная пора в самом разгаре, в наши с Геймером почтовые ящики продолжает падать изрядное количество писем, как электронных, так и традиционно-бумажных.

В этот раз мы с Геймером приготовили вам легкий летний винегрет из болтовни о чайниках и ламерах, о тенденциях игростроения и светлом будущем игровых приставок, добавив вместо соуса немного лирики на тему бессмертной игры «Квейк». Короче, говорить будем «о королях и капусте». Приятного аппетита!

Привет всем! Первым делом хочу отметить, что на компакте вы найдете статью по поводу искусственного разума от человека по имени *Гурий Уц* (помните *"Балладу о компьютерных играх"*, звучавшую на нашем CD парутройку номеров назад?). Статья носит название *"Gomo Over"*. Написана крайне нестандартно по форме и рекомендуется к прочтению только тем, кто любит и хочет напрягать мозги. Еще вы там обнаружите интересное читательское письмо по поводу "Тестов" в "Мозговом Штурме", которое выносится вам на прочтение по наводке *тов. Св. Торика*, вам преотлично известного. На этом вводную часть прошу считать оконченной. Переходим к вашим письмам. Хотя нет — прежде оговорю, что нынешняя "Почта" оформлена исчезающе малым количеством картинок просто потому, что места малость не хватило. Оговорил? Оговорил. Теперь переходим.



Письмо №01

Вернулся я тут из Таманской дивизии (с заездом на полигоны Нахабино). Оказалось, что и в наших «войсках» идет соперничество за обладание "Манией", люди там чуть ли не рвут друг друга на грелки изза нового №. Я-то думал, что мне понадобится сотня журналов с компактами (да еще и Катю в разносчицы ;))), чтобы заразить игроманством наши войска, а оказалось, что они САМЫЕ НАСТОЯЩИЕ ИГРОМАНЬЯКИ, что "Манию" и там любят и уважают. В целом время, проведенное там, можно охарактеризовать как: «На поле танки грохотали, а мы там "Манию" читали». В общем, было рульно. Имхо. <*]:?(((00))) (Смайл военного генерала. От инфантерии.) ;)))))))

1. Подумал я тут, за что ламеров ругают? За ламерность? Ведь ламер — это человек, который токо начал знакомиться или познавать мир компов и Маний, так? Так за что же их хают? Ведь они, можно сказать, только подобрали ключ к «желтой двери» компьютерного мира. И возводить на них хулу (саксничать просто) — это то же самое, что ругать месячного дитенка за то, что он не может произнести и применить теорему Лангранжа. Да, есть люди, которые родились с клавой в руках и мышкой в зубах, запечатанных в системный блок, но не все же такие (а жаль ;)). Так что ламеров в нашей 1/6 части суши надо искоренять, но не кирпичом и саксом, а шотганом и мануалом к нему. ИМХО.

2. У меня появилась идея нового «метода раздачи призов» (с) Торик. Называется Тректурс. Прослушав композиции на 6 диске "Мании", я подумал: если народ хорошо знает картинки из игр, то почему бы ему не попробовать поотгадывать игровые треки (или как там они называются, запамятовал ;( ). К тому же, еще не прочитав, откуда музон, я догадался, что это из какой-либо стратегии-экшена. По музыке можно догадаться, из какого жанра она и, соответственно, выиграть что-нибудь. May be.

3. Самый страшный баг "Мании": она теряет читабельность, т.е. в ней после 10 раза НЕЧЕГО читать! ;))

4. "Геймпостер". У себя в жилище я затеял переезд, и теперь хочу обклеить стену за компом постерами из "Геймпостера". Но их ОЧЕНЬ МАЛО!!!! Да, у меня они какие-то «немного не сочные», контраста маловато, или токо у меня? Вот еще что. Геймпостер — это периодическое издание или нет?

Данилов Кирилл [Москва, Таманская дивизия]

Торик

Ответ на это письмо вежливо начну с благодарности за комплименты в адрес журнала. Приятно знать, что стараемся не зря. Добавлю, что дружный коллектив «Мании» и дальше готов помогать повышению обороноспособности Родины, выпуская журналы ударного содержания с не менее ударной "Почтой". Кстати, я правильно поняла, что смайлик генерала — это иллюстрация к высказыванию одного из наших авторов: «Чем толще рожи, тем шире наши ряды»?

Теперь о ламерах. Тут, на мой взгляд, Кирилл ошибается. Поскольку речь в его письме идет не о ламерах, а об обыкновенных наивных и неопытных чайниках. Которые действительно ни в чем не виноваты. Более того — для каждого из нас в жизни есть множество областей, где мы являемся чайник чайником. И стесняться этого не стоит — плох не тот, кто не знает, а тот, кто не хочет учиться.

А вот ламер — это злопакостная фигура, которая ничего не смыслит, но пальцы гнет. Чем сильно раздражает окружающих. Вот такому съездить чайником (металлическим) по роже в воспитательных целях сам Бог велел.

Теперь о пункте третьем — чем забить время до выхода следующего номера? Поддавшись деструктивным тенденциям, которые одолевают меня при виде Геймера, предлагаю следующую игру: пожертвуйте одним номером журнала, чтобы сделать паззл. Для чего аккуратно ножницами режете все 160 страниц на мелкие кусочки и сваливаете в одну приличных размеров кучу. Цель игры — восстановить журнал. Можно играть коллективом до 80 человек — каждый собирает свой листик. Понятно, преимущество будут иметь те, кто досконально изучил журнал, пока он был целым. Кто справится первым — тот победил!

Ах, да, если журнал жалко — замените его чем-нибудь другим. Например, можно сделать головоломку из «Устава». Конечно, с черно-белыми фрагментами будет чуть потяжелее, чем с цветными. Зато к концу занятия вы изучите этот устав так, как никогда от вас не смогли бы добиться ротный и взводный. Если начальство застукает вас с книжицей и ножницами в руках, смело можете ссылаться на меня!

Геймер

Насчет **"Геймпостера"**. Настало время подвести итоги его появлению на свет Божий, оценить громкость его младенческого "агууу!!!" и вообще назвать те недостатки и преимущества, которые он вынес на просторы всеобщей видимости.

"Геймпостер" пока что не является периодическим изданием. Мы сделали первый номер, чтобы посмотреть, насколько вам оно нужно и актуально. Как со всей наглядностью доказали ваши отзывы, оно вам нужно и, что характерно, вам же и актуально. Однако вам бы хотелось, чтобы постеров было побольше, чтобы среди них присутствовали суперпостеры размером покрупнее (раза в два) и чтобы краски были поярче, почетче и поконтрастнее (кто бы



спорил! — типография, увы, не оправдала возложенных на нее надежд). Лично я полностью согласен со всеми этими комментариями. Когда будет следующий выпуск, он именно таким и окажется. Всего побольше и все цвета один контрастнее другого.

И — да, совершенно верно, следующий выпуск появится. Но попозже — в районе осени. Ждите: мы объявим на страницах, когда грянет час вторичного вторжения "Геймпостера" из небытия в реальность.

Письмо №02

Здравствуй, Геймер и Катя!

Вот решил поделиться с вами некоторыми соображениями по поводу дальнейшего развития игр. В первую очередь хотел бы заметить, что я не буду распинаться о внешних изменениях, которым подвергнутся компьютерные и видеоигры. Графика, звук, искусственный интеллект — все это будет улучшаться, совершенствоваться и изменяться независимо от внешних или внутренних факторов. Я хочу копнуть поглубже, а именно — определить вектор направления развития игровой индустрии в плане игрового процесса, а также стиля самих игр. Несомненно, когда общество меняется (особенно так быстро, как сейчас), меняются его приоритеты и идеалы. Это склоняет меня к тому, что игры изменятся не только в визуальном плане, но и подвергнутся масштабным изменениям изнутри.

Ошибочно то мнение, что в не столь отдаленном будущем мультиплеер одержит победу над синглом. Уже сейчас заметен спад интереса игровой общественности к многопользовательским играм. Они полностью исчерпали себя в том виде, в котором существуют. Поэтому многие снова обратили свой взгляд на сингловые игры. Люди соскучились по хорошему сюжету, по целому, легко контролируемому миру.

Стиль и атмосфера игры отодвинули на второй план графику. Игры стали настолько культовыми, что по ним стало возможно снимать фильмы, будучи на 100% уверенным в успехе картины. Недолго осталось и до разрешения спора между платформами. Как бы ни хотели PC'шники, но игры полностью перекочуют на приставки, ибо слишком быстрое развитие графических технологий постепенно расслаивает компьютерное общество. Разработчики не смогут ориентироваться в таких условиях. В конце концов они поймут, что игра — это целостное неразделимое произведение автора, которое не должно зависеть от того или иного компьютерного "железа" и должно везде выглядеть одинаково. Также главным фактором станет то, что сектор PC'шных игр очень сильно контролируется пиратами. Ну, а в целом люди поймут, что видеоприставки предназначены для игр, а компьютер для работы. Когда-то ведь человечество перешло к разделению труда!

Alexander Darakhovich [dracula@tut.by]

Катя

На мой взгляд, письмо весьма спорное. С тем, что возможности ПК будут расти по экспоненте и что наше общество интенсивно движется неизвестно куда, спорить не приходится. Другой вопрос, что это самое меняющееся общество волнует мировую игровую индустрию не больше, чем какой-нибудь Гондурас. Поскольку денег у нас нет, то и нормального легального игрового рынка пока еще нет.

Но даже если допустить, что наша перестройка и весь бардак в стране и в умах, к которому она привела, жуть как важны для мировой общественности, то как это может сказаться на тематике компьютерных игр? Да никак! Девочки, в зависимости от характера, как играли, так и будут играть в King Quest или Лару Крофт, а мальчики по-прежнему будут воевать или строить империи. Ведь психология людей не меняется. Чувства и переживания героев «Одиссеи» или «Махабхараты», живших Бог знает сколько тысяч (!) лет назад, так же понятны нам, как поведение соседа Васи или одноклассницы Танечки.

То же самое можно сказать о соотношении сингла и мультиплеера. Как только люди перестанут упираться в ограничения, которые создает железо (типа плохой связи или хилых мозгов), соотношение коллективистов и индивидуалистов стабилизируется. Поскольку опять-таки зависит от личных предпочтений. Кстати, судя по корреспонденции, в нашей стране мультиплеер цветет махровым цветом — регулярно приходят письма от квакеров из разных клубов, ищущих братьев по разуму. Ссылки на некоторые сайты вы найдете в конце этой "Почты".

О приставках и расслоении компьютерного общества. Думаю, оно уже сейчас расслоено на тех, у кого есть деньги на компьютер, и на тех, у кого ни компьютера нет, ни денег. И те, у кого есть ПК, добровольно на приставку его не сменяют, что бы там ни пророчил Билл Гейтс. Компьютер многофункционален: игры и почта, музыка и графика, базы данных и оформление веб-страниц — такого не может предложить на сегодняшний день ни одна приставка.

А что до пиратов, так их на обоих рынках — как блох на собаке. Кроме того, PC-шные пираты уже договорились между собой о стандартах, а приставочники все еще в стадии дележа пирога.

Геймер

Начну с того, что соглашусь со всем тем, что выдвинула очаровательная Катенька в качестве своих аргументов и соображений. А дальше изъявлю те мысли, которое породило данное письмо в моей хронически небритой голове.

Деление компьютерных игр на сингловые и мультиплеерные как таковое ведет свой отсчет примерно с середины девяностых. Сейчас оно выразилось в четком обособлении сингловых игр и мультиплеерных. В дальнейшем, скорее всего, раскол продолжится, так как практика показывает, что игра либо увлекательна как сингл, либо заточена (обрезаться можно) для многолюдных ристалищ. Либо в ней куча приятственных элементиков и геймплей глубок, как маракотова ямка, либо там идеально просчитанный баланс, ориентирующийся в первую очередь на равенство сторон и возможностей. Например, Diablo 2 истинный смысл обретает именно в мультиплеере. Про Quake 3 и Unreal Tournament вообще говорить не стоит, все понятно. Стратегии от Westwood, продолжающие кучно ложиться на мишень Dune 2, тоже основаны на балансе, а не на богатстве сингловых возможностей. Про чисто онлайновые игры и про Counter-Strike могущественно промолчим, упомянув лишь, что народ в них ломится недоенными стадами. В будущем нас ждет еще более четкое разделение. Лично меня это радует.

Слова о кинематографичности компьютерных игр... вызывают усмешку. Не надо путать самолет с автомобилем. Они оба круты, но по-разному. Высокая зрелищность компьютерной игры никак не означает, что снятый по ее мотивам фильм окажется интересен. Скорее наоборот: чем ярче индивидуальность игры, тем меньше шансов суметь воплотить ее в кино на должном уровне. Потому что она только на компьютере индивидуальна, а за пределами — уж извините. И еще. В игре мы участвуем. В фильме мы не участвуем, он помимо нашего участия вертится. Чувствуете разницу?

И касаемо спора между платформами... Да ладно вам! Никуда компьютер не денется. И баста. Снова беру тот же пример: есть автомобили, а есть самолеты. Кто-то хочет сказать, что появление самолетов поставило крест на автотранспорте? Или что появление телевизора поставило крест на кинотеатрах? Непохоже.

Катя

В общем, надеюсь, что ужас поголовной приставконизации нам не грозит. Но если вдруг это произойдет... дальше в "Почте" вы



найдете, как представляет себе эту картину один из наших читателей. Это будет девятое письмо. А пока продолжим.

Письмо №03

1. Для чего аннотации в журнале о «CD-Мании» практически в точности повторяют аннотации на самом диске? И вообще: зачем так много информации о сидюке в журнале, иной раз такой подробной и повторенной на диске практически дословно? Из этой же области совершеннейшая несостыковка текста о триксах к CS. Почитаешь текст в журнале, поймешь, что речь идет о каких-то картинках, попытаешься угадать в картинках подходящие. Зачем пишется такая статья, она ж пустая без картинок, а картинки в журнал не нумеруются и получается совершеннейшая путаница, что без стакана не разобраться... Нет, на сидюке все чин чинарем, все просто отлично поставлено, тогда возникает резонный вопрос — зачем недоделки в журнале?

2. О читерстве.

Читерство — это некая сделка со своей совестью. В одиночных играх (без И-нета и модема) читери себе, сколько твоей душеньке угодно. Ты будешь ответ держать только перед самим собой. Устал 3 дня подряд топтаться на одном месте — признай свое поражение как аналитик и доставай журналец с читами.

В Сети все обстоит довольно-таки проблематично. Тут уже ты не можешь встать на равных с читерами, твои способности уже ничего не значат, если читер видит, например, тебя через стену или дверь. Или убивает тебя с одного выстрела. Тогда его количество фрагов прямо пропорционально твоим смертям. Становится неинтересно, и уже через полчаса после начала игры ты убегаешь с сервака и горько плачешь в уголке. Мой лозунг — читерства в Сети быть не должно (утопия), даешь игру без читеров. Все читеры — трусы!!!

3. Об английском русском.

И хотя 1 апреля вы пошутили с языком, но меня давно гложет то, что мы засоряем язык настолько, что иностранные слова вытесняют наши очень неплохие слова. Недавно был на одном HL форуме. Один постинг я читал минут 10, но так и не прочел, одни «мессаги» да «фичи» и т.д. Надо все-таки английскими словами пользоваться умеренно.

Алексей [Москва]

Геймер

По первому пункту. Совершенно согласен с нареканием, что не должно быть дублирования текста в "CD-Мании" и на компакте. Действительно, сложилась у нас такая тенденция, и надо с ней заканчивать (кончать ее, короче). В остальном — человек не совсем прав, предлагая максимально ужать рубрику. "CD-Мания" в журнале необходима как путеводитель по тем гигантским залежам самой разной всячины, которые присутствуют на компакте. Лично вы, читающий эти строки, способны разобраться с тем, что на компакте, без нее? Ну, поздравляю, если так. А вот меня бы, например, ломало читать километры описаний всего и вся, чтобы выяснить, что мне нужно и чего мне не вкорячилось. Причем если человек "CD-Манию" по содержанию критикует, значит — читает. Для того же самого, я полагаю.

Насчет Counter-Strike. Зная карту, можно понять текст и без картинок. Это раз. Осваивать описанные в журнале тактические приемы, запустив C-S и компакт одновременно, проблематично. И текст публикуется в журнале, чтобы им можно было руководствоваться, находясь в игре (и предварительно сверившись с картинками, которые на компакте). Это два.

Передаю слово Катеньке, дабы она могла высказаться по поводу читерства. Воистину бессмертная тема.

[illegible]

Сама я читы не люблю и ими не пользуюсь, но приплетать к вопросу читерство совесть, на мой взгляд, слишком категорично. Честная игра — хорошо, читерство — плохо! А кому, спрашивается, плохо? Вот сидит Вася Пупкин за своим личным ПК и балуется читами. Васе плохо? Ничего подобного, он искренне наслаждается!

Вот если Вася вылезет в Сеть и начнет там шустрить, то да, это будет плохо. Потому что дискредитирует саму идею честного соревнования. И если Васю застукают за такого рода подрывной деятельностью, то будет только правильно дать ему по ушам и выкинуть с сервера.

О «великом и могучем» и о том, надо ли бояться англификации языка. Когда 15 лет назад рухнул железный занавес, в страну хлынул поток новых явлений вместе со словами, их обозначающими. Спикеры и свингеры, сайдинги и лизинги... экономика, строительство, техника, общественная жизнь — практически в любой сфере нашлось местечко для нескольких новых понятий и словечек. Вспоминается старый анекдот той поры: *«Вопрос: Зачем говорить «компьютер», если ЭВМ — это то же самое? Ответ: Да если б то же самое, кто бы возражал!»*

Теперь началось обратное движение. Я ушам не поверила, когда услышала, что наша Дума всерьез рассматривает закон «о русском языке», в котором, среди прочего, запрещается публично произносить иностранные слова. По этому закону после второго употребления иностранного слова наступает административная ответственность, а после третьего — уголовная! Представьте картинку: **спикер** Селезнев с **трибуны** произносит: «**Фракция депутатов Парламента...**», то есть три иностранных слова подряд, после чего бодро отправляется в ближайшую кутузку! А Петра Великого со всеми его «бом-брам-стеньгами» по этому закону вообще надо расстрелять. И все памятники ему повыкорчевывать.

Что, не можете такого вообразить? И правильно, потому что все эти изыскания — маразм чистой воды. В конце 19 века товарищи славянофилы уже пытались очистить русский язык от заимствований, говоря вместо «калоши» — «мокрошлепы». Если двигаться таким путем, придется отказаться от половины словаря и изъясняться жестами, как глухонемым. «Чайник» пришел из тюркского, «зонтик» из французского. Арабский, греческий, латынь — все языки внесли свою лепту. И это — нормально, не у нас одних так.

В самом английском полно латинских и французских корней. Ничего, англичан это не гнетет. А немцы только что отказались от умлаута (это штука вроде точечек над нашим родным е), чтобы полнее влиться в объединенную Европу и не мыкаться с компьютерными шрифтами. И их не смущает, что теперь такие слова, как «шулер» и «школьник», будут писаться одинаково.

Другой вопрос, что как в устной, так и в письменной речи должен быть стиль. Наш Главвред звереет, встречая в статье слово «фича». И в этом он прав. В остальном, за вычетом еще десятка словечек, у нас полная свобода выбора. Извращенцев, именующих мышку «маузой», среди нас нет. А вот переименовывать из соображений патриотизма «процессор» в «думатель» или «веб-дизайн» в «паутиновяние» — это уж увольте!

Письмо №04

Есть идея: создайте список ваших верных читателей. А меня за идею — во главу списка. А на самом деле у Вас был такой читатель, Иван Рожнев. Неужели Вы думаете, что людям нужны огромные призы? Я же у вас ничего не прошу. :) А вот увидеть свое имя в списке читателей журнала, который читает ВСЯ Россия... Круто! Да я бы до конца жизни этим гордился. ВЫ ЧТО??? Да за это Вам и самый скаредный читатель спасибо скажет! Ну, это в общих чертах. Я думаю, что если Вы на это согласитесь, то идею можно будет доработать.

Павел Леонов [stilet2001@inbox.ru]



Кат

Очень интересная идея. Конечно, так сразу золотых букв на мраморных скрижалях мы обещать не можем, а вот на CD место для такого благого начинания найдется. Тут есть только одна проблема: как нам узнать наших героев? Публиковать списки подписчиков? Или выбирать из тех, кто пишет письма и участвует в конкурсах? Напишите нам с Геймером, что вы об этом думаете.

Геймер

Изъявляю всестороннюю поддержку всему тому, что высказала вам Катенька, и всеми четырьмя лапами голосую "за". Идея хорошая, но черт знает, как ее толково претворить в дело. Есть среди вас черти, которые знают? Уважаемые черти (или ангелы, если кому слово не нравится) — вам слово! Предлагайте. ;)

Письмо №05

Мне бы хотелось, чтобы открылась рубрика (хотя бы на одну страницу) о фантазии геймера. То есть открыть рубрику о играх, которые нафантазированы (придуманы) геймером, причем чтобы это, естественно, не относилось ни к одной из вышедших игр. И к всевозможным кинофильмам — тоже. Можно даже поместить конкурс на лучшую задумку. Так, например, придумать название игры, дать ей сюжет и по желанию описать подробности. Решение за вами.

Nicita [nicita@tsinet.ru]

Кат

Придумать новый жанр — дело нехилое. Хотя, может статься, в наших рядах и найдется парочка-другая Питеров Мулине. Ежели таковые сыщутся, обещаем изыскать место в журнале для публикации их творений. Рубрики "Территория разлома" и "Почта" открыты для ваших игродельческих экспериментов, господа!

Кстати, следующее письмо — это как раз такая фантазия читателя на редакционно-игровую тематику. Читайте!

Письмо №06 и №07

Штирлиц — радистке Кат... Совершенно секретно...

Играю я себе в "СТАРКРАФТ", и тут пришла мне в голову офигенная идея!!! Предлагаю вам создать игру про журнал наш любимый. "Игроманию".

Что, уже интересно? Ну, слушайте.

Игру надо делать на движке Genesis3D, это и демонстрация движка, и интерес читателям "Игромании", потому что читателям интересно увидеть помещение и рабочий склад, я так думаю. :)

Суть такая: играем за Катьку или Геймера. Куча оружия, начиная от скрученного на манер мухобойки журнала "Игромания" и заканчивая шестистволкой и базукой. Игра типа DOOM и "Серьезного Сэма". Монстрами будут сошедший с ума состав редакции, который вооружен всем, чем можно. А главный босс — Главред.

Советую напечатать в почте очередного номера вышеупомянутого журнала для всеобщего обсуждения и возможного осуждения!!!

Желаю удачи в партии «Кат vis Главред». :)

Роман Костенко [Украина, Днепропетровск]

Позже пришло еще одно письмо от Романа, которое также публикуется.

...В рубрику "Самопал" поместить ряд статей по тематике "Домашняя страница своими руками". В ней ПОДРОБНО описывать путь создания и выхода во Всемирную Паутину наших работ, ну, в смысле, страниц. Даже можно устроить конкурс на лучшую домашнюю страницу.

Роман Костенко [Украина, Днепропетровск]

Кат

Миленькая идея. Я вот как раз разглядываю свой портрет из прошлого номера, тот, где художник нарисовал меня то ли гурией, то ли фурией. Композиция сильно напоминает знаменитое полотно Джорджоне «Юдифь». Думаю, что для полноты картины и следования историческим традициям надо дополнить этот портрет ма-аленькой деталькой: положить мне к ногам отрубленную голову Геймера.

А как может обогатиться наше общение с ним, любимым! Хочешь — приложишь его, ненаглядного, мухобойкой, хочешь — пригреешь из огнемета! Но не думайте, что я только о себе забочусь. Теперь и читатели, которым не понравилась какая-то статья или целая рубрика, смогут разыскать не угодившего автора или редактора и при помощи подручных средств выразить ему свое вящее неудовольствие. А потом послать в редакцию сохраненную игру.

Но справедливости ради должна отметить, что идея не совсем нова. В трех последних играх M&M было тайное подземелье New World Computing, которое точно воспроизводило реальный план помещений фирмы-разработчика. По нему фланировали обряженные в средневековые костюмы реально существующие сотрудники NWC. Там были все, вплоть до секретарши с арбалетом, защищающей подступы к кабинету шефа. А сам Джон Ван Каннингем мог предстать в виде страшенного орка, за спиной которого стояли книги с заклинаниями «Ад» и «Испепелить». И любой желающий, нашедший подземелье, мог надавать ему по морде! Желали все. ;)))

Геймер

Действительно, я там тоже был, по мордасам Каннингема бил, очень понравилось, потом еще заскочу... Так. Компьютерную игру мы пока делать, конечно, не станем, так как сие благородное занятие может привести к тому, что журнал "Игромания" вымрет, как древний ящер: ее делать некому станет, все уйдут на фронт игростроения. Но предложение классное. Давно хотел убить Главреда, только не знал, как это сделать так, чтобы он не обиделся. Так что подумаем. Может, чего и сварганим, вам да себе на радость. Есть тут одна... хех... идейка...

Серия статей "Домашняя страница своими руками" находится у нас в тщательном осмыслении на предмет нужности ее (серии) для вас, наших дорогих читателей. Хотелось бы узнать, что означенные дорогие читатели, т.е. лично и конкретно вы, имеете помыслить по изложенному поводу. Как, народ: нужно — не нужно?

Письмо №08

Хай Вам, редакция "Мании", и Вам, геймеры!!!

Хочу сделать Вам одно простое предложение.

Как многие могли заметить, все современные игры сделаны с оглядкой на мультиплеерный режим. Хороший сингл еще встречается, но все реже и реже. Тот же Ку3 заточен только под мультиплеер. И вместо того, чтобы ругать дороговизну российского Интернета и его хреновый коннект, а также невозможность игры по модему, следовало бы найти в своем доме (и даже соседних домах) единомышленников и протянуть себе локальную сеть (она же Lan). При относительно небольших затратах можно получить высокоскоростную (до 12,5 мегабайт/с — это 100 мегабит/с) и надежную сеть на двоих и сколько угодно еще человек. Дело в том, что протяжка данного типа сети по подъездам современных домов весьма проста и не требует особых навыков. Чем больше народу собирается на относительно небольшом удалении друг от друга (в одном подъезде/доме, например), тем дешевле обойдется протяжка сети.

Можно соединиться с соседом, другом и т.п. и играть в любимые игры по сетке. Поверьте, это очень круто.

Для тех, кто заинтересовался данной идеей и хочет узнать об этом побольше, пишите: *predator@kornet.21th.com*.

Больше локальных сетей, хороших и разных!!!

Кирилл aka [KorNet] PREDATOR [predator@kornet.21th.com]



Катя

Из сомнительной посылки о победе мультиплеера над синглом (заметьте, это "Письмо №02" с точностью до наоборот!) сделан совершенно верный вывод: спасение утопающих — дело их собственных конечностей! Найти единомышленников по соседству и объединиться для решения общих проблем — это круто.

Кстати, в Москве сейчас часто практикуется другой подход к решению подобных проблем. Имеющие ПК жильцы многоквартирного дома договариваются между собой, устанавливают на крыше антенну для выхода в И-нет, вместе ею пользуются и вместе платят. В пересчете на одну компьютеро-морду получается совсем недорого.

Геймер

Лучшие умы мира путем многовековых многотрудных экспериментов, в ходе которых их жгла инквизиция, обдували холодные ветры и преследовали поклонники целковой целостности ландшафтов, безоговорочно доказали, что под лежащий камень вода не течет. Не уподобимся же этому камню! У меня есть много знакомых, которые совершили обрисованный Кириллом героический шаг и протянули сеть. Ничего, не жужжат. Радуются жизни. Могу ответственно рекомендовать всем, кто любит мультиплеер, прислушаться к совету и, преодолев природную лень, приподнять камень.

Возможно, в будущих номерах мы напишем статью по протяжке сети. Если это произойдет, вы об этом узнаете первыми, как обычно

И почему-то упорно вспоминаются слова С. Леца, которые не могу не процитировать: "У дороги лежал философский камень. Собаки не знали, что он философский..."

Письмо №09

Здравствуй, любимый журнал! Теперь у меня появился e-mail, и работки у вас отныне прибавится. Первое письмо я хотел посвятить всем несчастным людям, которые тратят нервы на вопрос: «Выживет ли компьютер под нарастающим давлением приставок?»

Допустим, что шайтан коробки вдруг уничтожил великий процессор, закидав его Fire & Ice Boltami. Каковы будут последствия? Да вот они. 252.234.021 геймер-патриот, из живущих на 5 этаже и выше, вылезет через форточку и со звуками АААААА!!!!!ШМЯК!!!!! грохнется на любимый мамин подоконник, еще 147.786.587 геймеров-патриотов, живущих ниже 5 этажа, со звуками ШМЯК!!!!!ААА-ААААА!!!!! грохнутся на асфальт, 15.987.567 работников игровых журналов объявят голодовку и умрут, 233.768.231 программист повесится на шнуре от любимой мышки, 200.583.337 рабочих игровых и компьютерных фирм потеряют работу и умрут.

Таким образом, будет испорчено 252.234.021 подоконник и 147.786.587 квадратных метров отличного асфальта, пострадает 233.768.231 мышка, на создание 850.359.743 гробов уйдет 1/2 всего имеющегося на земле дерева, в результате чего все живое на земле скончается от недостатка кислорода.

Александр Болонин [geolog@istra.ru]

Катя

Вот так оно все и произойдет! Этакий Армагеддон в духе Даниила Хармса с его чередой падающих из окон старушек. Хотя если меня насильно разлучат с моим любимым, дорогим, ненаглядным, единственным (это я не о Геймере, а о компьютере), моя реакция тоже будет весьма бурной. Это я могу гарантировать! Как и то, что тот, кто попытается вместо ПК подсунуть мне приставку, точно скончается, причем в страшных муках. Вот, кстати, вполне подходящие к месту волнительные стихи...

Письмо №10

Квакерское, отечественное:

Фрагани меня рельсой —
В глаз отвечу ракетой!
Догони меня, хакер, —
Серклджампом отвечу!
Ты попробуй шотганом —
В рыло словишь перчатку!
Убежать ты не сможешь —
Я всегда за тобой!
Мне мгновения хватит —
И прицел «установлен»!
Одним выстрелом в спину —
И покончено, ламер.
*****
Я как ворон летаю,
Я свой путь очищаю:
Я к отцам приближаюсь,
В их крови утопая.
*****
Ты найди меня, батя, —
Я, как призрак, не виден;
Это — стены родные,
Здесь хозяин не ты.
Ты пришел на чужбину —
И пощады не жди.
*****
Я как демон —
Без крови мне жизни нет;
У других
Я ее забираю себе.
Виртуальный мир,
Я — хозяин тебе!
Я вечен
И верен тебе, о, мой Квейк!

Русские парни, любители Quake, StINg & MANiAC ;-)

Мы в Сети

Геймер

В шестом номере мы с вами говорили о том, что всякий желающий может прислать адрес своей домашней странички, каковой и будет нами с величайшим удовольствием опубликован. И вот с нынешней "Почты" мы начинаем публиковать таковые адреса. Описания сайтов — авторские (мы с Катей рук не прикладывали и все оставляли как есть). Встречайте!

Адреса страничек

http://shurup2k.narod.ru — тест московских провайдеров, бесплатные программы, новости (политика, интернет, спорт), лучшая музыка в mp3, прикольные анекдоты, все о и для Counter-Strike, обзоры новых игр, online игры, заработок в сети...

http://senderstrike.narod.ru — развлекательный ресурс, тут есть все от А до Я. И для развлечений, и для веб-мастера.

www.clan213.by.ru — страничка клана. Немного о нас: [213]clan — владимирцы, играющие в Q/1/2/3/,CS,UT,SC. Стараемся выигрывать и уже не раз выигрывали владимирские чемпионаты.

http://dzantipokemon.dax.ru — Антипокемоновский Флэш сайт, хотите замочить покемонов — заходите, не пожалеете!

http://pipsite.boom.ru — бункер Братства Стали, в котором собрана почти вся информация о играх серии Fallout.

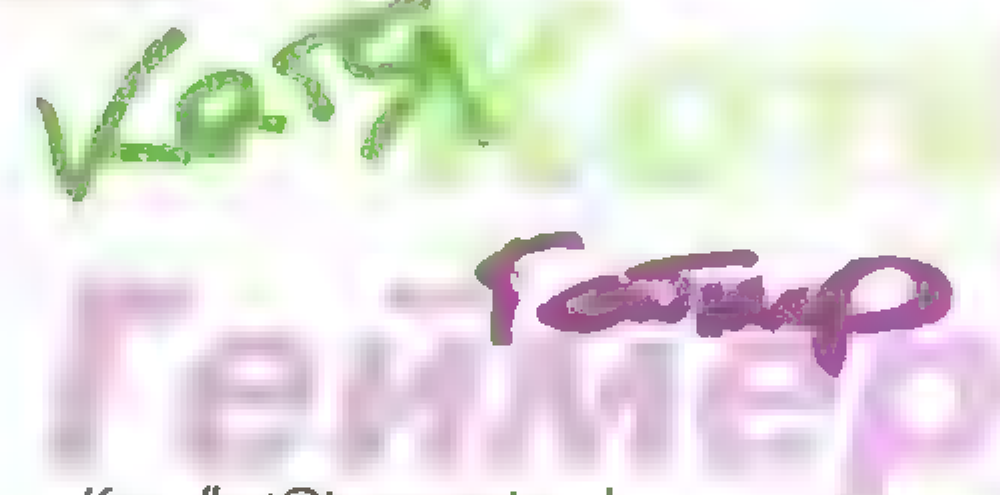
www.nuc-cs.boom.ru, http://nuc-cs.boom.ru — полностью сделанный на флэше сайт клана [n.u.c.]. Требуется проигрыватель флэш.

Катя

Настало время прощаться до следующего номера. Отдыхайте, весело догуливайте отпуска и каникулы, но не забывайте про игры!

Геймер

До встречи в следующем номере, уважаемые!



*Катя (kat@igromania.ru)
и Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)*

ЕВРОПА 1492-1792

ВРЕМЯ ПЕРЕМЕН



«Как бы вы ни дружили с соседом, в конечном счете из вас двоих останется один. Одному — все, другому — ничего. Мир, союз — только временная игрушка»

ИГРОМАНИЯ



«Десятки больших и маленьких государств, везде свои правители и свои амбиции — тут надо держать ухо востро»

НАВИГАТОР



«Сложная. Большая. Интересная. Всем стратегам рекомендуем однозначно!»

— СТРАНА ИГР

В эту эпоху погони за могуществом, славой и богатством вы вольны сами вершить судьбы мира. Умелый правитель обретет богатство и славу, остальных подстерегает нищета и забвение... Достаточно ли у вас сил, чтобы изменить ход истории?



snowball.ru
лучшие игры по-русски

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

РЕЙТИНГ ИГРОМАНИИ 8.5
95% ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ



paradox entertainment
www.paradoxplaza.com



Материал публикуется с разрешения автора, **Юрия Нестеренко** (*http://yun.complife.net*). Ранее рассказ публиковался в «урезанном» виде в журнале Upgrade.

Если бы программисты строили дома...

1.03. Ура! Нам предложили крупный контракт на постройку 12-этажного жилого дома. У всех бурный энтузиазм. Выпили на радостях 2 ящика пива.

2.03. Заказчику не нравится выражение «как только, так сразу». Требует назвать конкретные сроки. Темный народ эти заказчики, ничего не смыслят в высоких технологиях.

3.03. Обсуждали сроки. Выпили 3 ящика пива. Петрович говорит, что тут всей работы на 4 месяца. Значит, на самом деле 8. В итоге в контракте записали 12, хотя раньше, чем за 16, вряд ли управимся.

4.03. Отмечаем подписание контракта

5.03. Отмечаем подписание контракта.

6.03. Петрович пошел сдавать бутылки.

7.03. Продолжаем отмечать подписание контракта на деньги, вырученные Петровичем.

8.03. Отмечаем 8 Марта. Женщин у нас в фирме нет, так что праздник никто не портил.

9.03. Долго вспоминали, что же мы отмечали вчера. Пришел Алекс, сказал, что пора бы начинать работать. Послали. Играем в Quake.

1.04. Пришел Сидоров и сказал, что пора начинать работать. Кого он хочет наколоть своими первоапрельскими шуточками?

2.04. Петрович тоже говорит, что пора начинать работать. Сговорились они, что ли? Обнесли площадку забором и повесили красивые плакаты «Строительство ведет компания «Домострой» (www.domostroy.ru)». С чувством выполненного долга играем в Quake.

20.04. Пришел заказчик, интересовался, как дела. Посадили его за компьютер с Quake'ом и позволили нас всех обыграть. Ушел очень довольный. Однако пора, кажется, и впрямь начинать работать.

21.04. Обсуждали проект. Сидоров предлагает крупноблочную архитектуру. Петрович говорит, что блоки громоздкие, плохо стыкуются друг с другом, содержат много лишнего и вообще еще неизвестно, какие у них там внутри трещины. Заявляет, что из блоков строят только законченные ламеры. Настаивает, что все надо строить по старинке, из кирпича, хоть это и намного дольше. Самый радикальный проект предложил Алекс. Он говорит, что вообще не нужно строить 12-этажный дом, а нужно построить несколько десятков деревянных коттеджей и соединить их подземными туннелями. Дескать, на Западе сейчас так модно. Напомнили ему, что заказчик требует именно 12-этажный дом. Он отбивался и кричал, что заказчики тупы по определению и слушают их только законченные ламеры. В самый интересный момент дискуссии кончилось пиво. Решили продолжить завтра.

22.04. Пытались решить вопрос дуэлью в Quake. Алекса с его коттеджами завалили сразу, но между Петровичем и Сидоровым вышла ничья. В итоге каждый будет строить по своему плану, а потом попытаемся все это соединить, чтоб не рухнуло.

23.04. Начали строить. У всех бурный энтузиазм.

30.04. Первый этаж готов! Показали его заказчику. Он интересовался, почему в разных комнатах разная высота потолков, почему из стен вываливаются кирпичи и почему в доме нет подъезда, а влезать приходится через окно. Объяснили ему, что это специальные ограничения демо-версии. Уходим на праздники, гордые собой.

10.05. Петрович протрезвел первым и долго ругался. Мы думали, что Алекс выпил все пиво. Оказалось, все еще хуже: Петрович вспомнил, что мы забыли про фундамент. В проекте он, конечно, описан, но ведь документацию читают только ламеры.

11.05. Ломали первый этаж. Обидно, блин. С другой стороны, хорошо, что раньше работать не начали, а то бы сколько труда насмарку.

11.07. Работаем. Петрович достраивает второй этаж, Сидоров — пятый. Алекс отгрохал шахту лифта до девятого этажа, она теперь торчит над всей конструкцией и в сильный ветер подозрительно качается Временно поставили деревянные подпорки.

17.07. Алекс строит чердак и крышу. Поскольку верхних этажей еще нет, строить приходится на земле. Потом поднимем краном. По крайней мере, Алекс на это надеется.

13.08. У Сидорова не стыкуются панели. Щель больше метра. Панели подходящей формы, чтобы ее заткнуть, нет. Сидоров позвал Петровича и предложил заделать кирпичом. Петрович заявил, что у него своих дел по горло и что вообще без знания внутренней архитектуры панелей ничего сделать нельзя.

14.08. Разломали несколько панелей, чтобы Петрович мог изучить внутреннюю архитектуру. Петрович ругается, кричит, что проектировщики панелей — полные ламеры.

17.08. Петрович заделал дыру. Правда, панели при этом перекосились, но это уже мелочи. Проводку из обеих панелей пришлось вывести наружу и связать узлом. Петрович замотал узел изолентой и уверяет, что будет работать, если только дождь не пойдет.



1.09. Стройкомбинат выпустил новую версию панелей, улучшенной прочности и утепленности, со встроенными стенными шкафами. Правда, ни по форме, ни по размеру они не совместимы с предыдущими и, кроме того, в три раза тяжелее. Сидоров рвется разломать все, что мы уже сделали, и перестроить заново, с новыми панелями. Еле отговорили. Да и в любом случае фундамент такую тяжесть не выдержал бы. На какую архитектуру они вообще рассчитывают, эти комбинатские?

16.09. Прибежал Алекс, обуреваемый идеей. Предлагает сделать все окна в доме изменяемого размера. Говорит, заказчик будет тащиться. Сказали ему, чтоб не выпендривался.

2.10. Петрович добрался до пятого этажа. Горд собой. Обратили его внимание на тот факт, что его стена наклонена под углом 40 градусов. Он ругался, кричал, что мы ламеры и ничего не понимаем. Потом обещал подумать.

3.10. Приходил заказчик. Спросил, почему стена наклонена под углом 40 градусов. Объясняли ему про силу Кориолиса. Он все выслушал, потом сказал, что он, конечно, в строительном деле ничего не смыслит, но у него по соседству точно такой же дом, и там стена прямая. Блин. Ненавижу умных заказчиков. Потом этот идиот Алекс ляпнул при нем про свои изменяемые окна. Заказчик, естественно, загорелся и настаивает, чтоб делали именно так. Дважды блин

4.10. Спросили Алекса, придется ли все разбирать ради его окон. Он уверяет, что нет: будто бы и у стандартных панелей есть такая недокументированная функция. Естественно, к кирпичной части дома это не относится. Петрович категорически против.

5.10. Петрович признал, что со стеной действительно имеется проблема. Говорит, что неправильно положил какой-то кирпич. Но чтобы понять, какой именно, надо перебрать их все. Проще все снести и построить заново.

6.10. Убеждали Петровича, что построить все заново из кирпича он уже не успеет. Демонстрировали ему расчеты на калькуляторе. Петрович ругался, кричал, что калькулятор придумали ламеры. Потом все-таки согласился строить из панелей и ушел с горя в запой.

8.10. Ломали кирпичную часть. Попутно повредили панельную. Вся постройка скрипит и угрожающе шатается. Укрепили деревянными подпорками и пошли играть в Quake.

17.10. Петрович вышел из запоя. Работаем

7.11. Празднуем 7-е Ноября — или как оно там теперь называется? Коммунистов у нас в фирме нет, так что праздник никто не портит

15.11. Вспомнили, что у нас кран достает только до 8 этажа. Послали Сидорова доставать новый кран. Играем в Quake. Алекс замочил Петровича. Растет смена!





24.11. Вернулся Сидоров. Кран не достал, зато достал крутой экскаватор. Предлагает вырыть глубокую шахту и построить дом не в высоту, а в глубину. Говорит, что нигде в контракте не сказано, что 12 этажей должны быть над поверхностью. Еле отговорили.

25.11. Устроили мозговой штурм по проблеме крана. На последней бутылке пива нашли решение. Бросили основное строительство. Строим рядом 4-этажный дом. Потом втащим наш кран ему на крышу.

25.12. Празднуем католическое Рождество. Католиков у нас в фирме нет, так что праздник никто не портит

14.01. Ничего не помню. Голова болит. Мужики, какой сейчас год?

2.02. Ну, кажется, наконец-то достраиваем 12-й этаж. Завтра будем прилаживать сверху чердак и крышу, что соорудил Алекс

3.02. Алекс — ламер. Крыша регулярно съезжает. Пока подперли краном. Думаем, что делать дальше

4.02. Алекс доказывает, что он не виноват. Просто 12 этажей Сидорова на 4 метра выше и на 5 метров шире, чем 12 этажей Петровича. Выяснилось, что они строили из разных панелей. Но Алекс все равно ламер, поскольку его крыша не подходит по размеру ни к одному из вариантов. Его шахта лифта, кстати, тоже.

5.02. Латали, укрепляли и наращивали крышу. Петрович говорит, что будет держаться, если снег не пойдет

7.02. Снег пошел

10.02. Соорудили крышу из фанеры, покрасили под жесть. Будем надеяться, заказчик не заметит.

11.02. Тестировали лифт. Его остановки приходятся между этажами, но выбраться из кабины можно. На четных этажах — ползком, на нечетных — подтягиваясь. Не забыть описать это в документации.

12.02. А вообще-то лифт ездит крайне медленно. Петрович ругает всех ламерами и собирается заняться оптимизацией.

13.02. Петрович оптимизировал лифт. Тот разогнался, пробил крышу и улетел в неизвестном направлении. Хорошо, что крыша фанер-



ная — чинить будет легко. После этого шахта лифта рухнула. Вспомнили, что так и не заменили деревянные подпорки на что-нибудь более прочное. Ничего. Ходить пешком полезно.

15.02. Идут отделочные работы. Почему-то куда-то исчезают маляры и штукатуры. Договорились, чтоб прислали еще.

17.02. Выяснилось, что из-за ошибки Сидорова двери на этажах со второго по шестой открываются только на вход. В результате на этих этажах скопилось множество маляров и штукатуров, которые не могут выйти обратно. Сидоров обещал все поправить. Пока кормим маляров и штукатуров через форточки.

20.02. Алекс наконец-то доделал свои изменяющиеся окна. Тестировали. Выяснилось, что при изменении размера окна в нем бьются стекла. Кроме того, наблюдается ряд побочных эффектов. Например, в гостиную одной квартиры могут въехать унитаз и ванна из другой. Также иногда исчезают двери и осыпаются балконы. Жаловаться на стройкомбинат бесполезно — они скажут, что нечего пользоваться недокументированными функциями.

21.02. Приходил заказчик. Спрашивал, нельзя ли внести в проект небольшие изменения. В частности, вместо 12-этажного дома построить поселок из деревянных коттеджей, соединенных туннелями. Он прочитал, что на Западе сейчас так модно. Нейтрализовали Алекса прежде, чем тот успел открыть рот, и вежливо, но твердо объяснили заказчику, что он не прав.

22.02. Балконы продолжают сыпаться, хотя изменяемые окна мы больше не трогали. Видимо, это какой-то независимый глюк. Какой, искать уже поздно, так что просто отодрали оставшиеся балконы от греха подальше. Попробуем объяснить заказчику, что это сделано в целях оптимизации.

23.02. Праздновали 23 февраля. Военных у нас в фирме нет, так что праздник никто не портил. Женщин тоже нет, так что подарков нам никто не дарил. Обидно.

25.02. Алекс попытался доделать свои окна. В результате половина из них ужалась до нулевого размера и обратно не разворачивается. Сказали ему, чтоб больше не выпендривался, а то будет еще хуже.

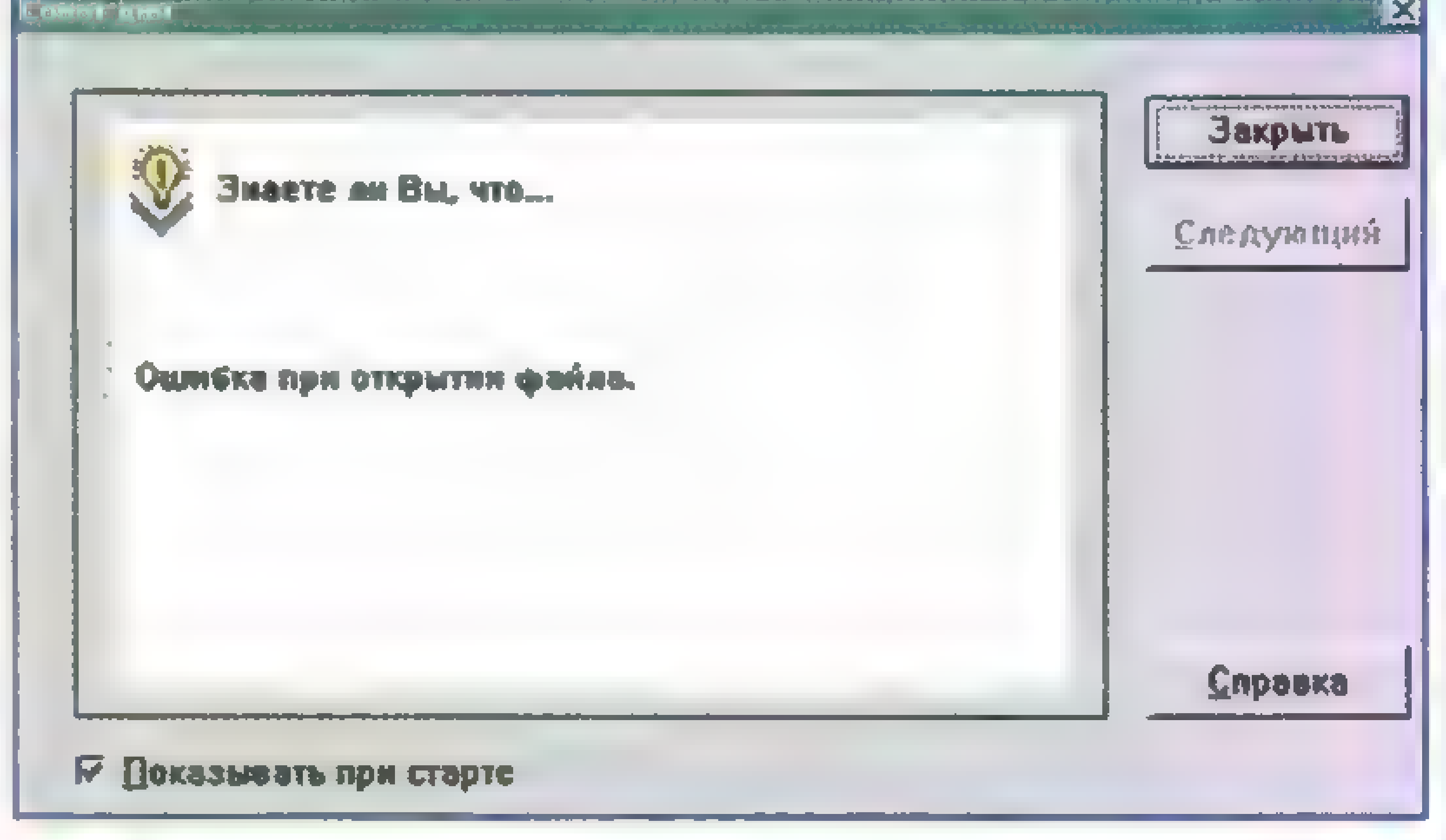
27.02. Вспомнили, что так и забыли сделать подъезд. Размышляли, не рухнет ли дом, если прорубить его сейчас. Сидоров сказал, что лучше не рисковать. Петрович обозвал его ламером и согласился. Не забыть описать в документации вход через окно как особенность дизайна.

1.03. К-как первое марта?! Откуда?! Вчера же еще... Блин. Кто ж знал, что в этом ламерском феврале 28 дней! Выходит, сдача объекта — не через неделю, а послезавтра?!

2.03. Аврал. Работаем 24 часа в сутки, не просыпаясь.

3.03. Убедили заказчика, что нам нужен еще день для финального тестирования. М-да, ну мы вчера и наработали... А в общем не все так страшно. Ну что с того, что некоторые двери находятся в полу или в потолке либо ведут с десятого этажа прямиком на улицу, в некоторые квартиры в принципе невозможно попасть, санузел кое-где совмещен с кухней, в половине дома нет воды, в другой половине — электричества, канализация обрывается на шестом этаже, а лестницу между восьмым и девятым пришлось сделать веревочной? Главное — провести заказчика правильным маршрутом. И еще — успеть до завтра развесить на месте исчезнувших окон картинки с изображением заоконных пейзажей...

4.03. Yes! Yes! Мы сделали это! Отмечаем сдачу объекта. Я пью мало, мне надо еще успеть уволиться, прежде чем эта хренотень рухнет к чертовой матери... ■



Забавные моменты из жизни юзеров

В конторе, в которой я когда-то работал, имеется такая вещь, как техсуппорт. То есть человек в определенные дни катается по конторам и смотрит за работой систем и организмов сеток и софта. Так вот этот человек и рассказал: в бухгалтерии одной из контор долго и упорно косились на неприметный, запыленный системный блок без клавы, монитора и пр. На кой оно тут пылится? Косились-косились, а потом решили отдать «на благотворительность» кому-то. Выдрали из сетки и унесли. Потом звонят и говорят: а чего у нас вся бухгалтерия рухнула? Ну, народ в непонятках — как так? Надо ехать. Человек приехал, посмотрел... История умалчивает о том, сколько денег угрохала та контора, чтобы восстановить сервер, отданный «на благотворительность»...

Интересный вопрос

«Винда» при установке пишет «Copying Windows 98 files to your computer». А после установки обнаруживается, что файлов было скопировано не 98, а гораздо больше. Почему так?

Вирус вылечил!

Сейчас мне опять позвонил знакомый ламер, и между нами состоялся примерно такой диалог.

— Можешь меня поздравить! Я вирус вылечил!

— Ну, молодец! Как лечил? Форматом? (с сарказмом)

— Да нет.

— А как? Как я советовал? (я советовал загрузиться с CD и из-под ДОСа пройтись для начала Вебом... ну, и т. д.).

— Не-а! УДАЛИЛ Доктора Веба, и он перестал ругаться при загрузке!

Подготовил Андрей Ковалев aka Drone
http://drone.nm.ru


EMPEROR
BATTLE FOR DUNE
ИГРО МАНИЯ


ИГРОМАНИЯ
Sea Dogs
An Epic Adventure At Sea

ПОДПИСКА на журнал «Игромания»

Если вы хотите постоянно получать "Игроманию", не завися от периодичности появления журнала в местах вашего проживания, то вы можете избавиться от головной боли, просто подписавшись на журнал. Кроме того, таким образом вы решите проблему покупки журнала с диском, так как он часто очень быстро пропадает из продажи и потом его уже нигде не найдешь.

Подписка на 2-е полугодие 2001 года во всех отделениях связи России и СНГ

1. В объединённом каталоге «Пресса России». Подписной индекс на журнал «Игромания» 38900 и на журнал с диском («Игромания» + CD) – 29166. (Адресная система экспедирования – издания направляются подписчику заказными бандеролями).

2. В каталоге «Газеты. Журналы» агентства «Роспечать». Подписной индекс на журнал «Игромания» 80288 и на журнал с диском («Игромания» + CD) – 80289. (Карточная система экспедирования).

Редакционная подписка

Ничего сложного в оформлении нет — все ваши действия детально расписаны ниже. Позже, когда будет приходить очередной номер, в ваш почтовый ящик будут кидать извещение; далее вы отправляетесь на почту и забираете журнал. Цены на редакционную подписку указаны с учетом доставки, так что доплачивать ничего не надо. На почте запросить с вас деньги могут только за хранение, если вы слишком долго не забирали журнал (не забывайте об этом, если уезжаете на каникулы или в отпуск).

Для оформления подписки требуется сделать следующее:

1. Открываете журнал на последней странице, смотрите подписной купон и отмечаете в одном из квадратиков, в каком виде вы хотите выписать "Игроманию" (с диском или без) и на какой срок.

2. Далее вы заполняете подписной купон — разборчивым почерком вписываете свои имя-отчество-фамилию и адрес. Если у вас еще нет паспорта, то впишите кого-нибудь из родителей (согласовав это с означенным родителем).

3. Сумма, которую вам требуется оплатить, указана на купоне по каждому варианту подписки. Когда купон заполнен, вырезаете его и идете в ближайшее отделение "Сбербанка".

В "Сбербанке" вы берете бланк (скажете — **форма №ПД-4**) и заполняете его (*образец заполнения смотрите на 159-й странице журнала*). Заполненный бланк и деньги отдаете кассиру — в обмен получаете квитанцию. Вырезанный из журнала купон никому пока не отдаете — держите при себе.

4. Теперь вам осталось последнее: отправить квитанцию, заполученную в "Сбербанке", и журнальный купон нам в редакцию. Отправлять нужно письмом по самой обычной почте: **109559, Тихорецкий бульвар, д. 1, оф. 465**. На конверте напишите: **"Подписка"**. Другой вариант — можете выслать квитанцию и купон факсом, если таковой есть. Факс: **(095) 975-74-09** (сначала звоните голосом).

Учтите, *если* ваше письмо будет идти слишком долго, то может получиться, что мы станем высылать вам журналы начиная не с того, который вы заказали, а только со следующего, но — все равно указанное вами количество.

Форма № ПД-4

Извещение

ООО "Игромания-М"
(наименование получателя платежа)
7705301240
(ИНН получателя платежа)
№ 40702810400010000049
(номер счета получателя платежа)
в отделении №1 АКБ
(наименование банка и банковские реквизиты)
"Металлинвестбанк"
корр./сч. 30101810100000000163
БИК 044585163
Подписка на "Игроманию" + CD апрель–сентябрь 2001 г.
(наименование платежа)
Дата ______ Сумма платежа: 402 руб. 00 коп.
Кассир
Плательщик (подпись) ______

ООО "Игромания-М"
(наименование получателя платежа)
7705301240
(ИНН получателя платежа)
№ 40702810400010000049
(номер счета получателя платежа)
в АКБ
(наименование банка и банковские реквизиты)
"Металлинвестбанк"
корр./сч. 30101810100000000163
БИК 044585163
Квитанция
Подписка на "Игроманию" + CD апрель–сентябрь 2001 г.
(наименование платежа)
Дата ______ Сумма платежа: 402 руб. 00 коп.
Кассир
Плательщик (подпись) ______

Первым пятидесяти подписавшимся на журнал "Игромания" с компактом на год предоставляется приз от компании "Никита": стратегия "Parkan: Железная Стратегия" либо автосимулятор "Сафари Биатлон"!





Вы можете подписаться на журнал "Игромания"
на шесть (с октября 2001 г. по март 2002 г.)
или на двенадцать месяцев (с октября 2001 г. по сентябрь 2002 г. включительно)
с CD-ROM или без по редакционным (невысоким!) ценам.
Для этого необходимо сначала сходить в отделение Сбербанка
или любого другого внушающего вам доверие банка
и оплатить стоимость подписки до 3 сентября.
Требуйте, чтобы ваш платеж приняли, так как почтовые
переводы не попадают на наш расчетный счет.

**Получатель вашего платежа – ООО "Игромания-М", ИНН 7705301240,
р./сч. 40702810400010000049
АКБ "Металлинвестбанк", корр./сч. ф30101810100000000163, БИК 044585163.**

На квитанции об оплате напишите, на сколько месяцев вы подписываетесь,
например: "Подписка на "Игроманию" + CD (сентябрь — август)" и обязательно укажите свой адрес.
Получив в подтверждение оплаты квитанцию, положите ее (или ксерокопию) в конверт вместе с подписным купоном
(сам купон заполните на обороте этой страницы)
и отошлите до 3 сентября в редакцию по адресу: 109559, Москва, Тихорецкий б-р, д. 1, офис 465, "Игромания".
Также принимаются отправления по факсу.
Со всеми вопросами обращайтесь по тел./факс: (095) 975-7409, тел.: 975-7410.

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

«PARKAN.
ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ» CD №04, 05'01; ЛКИ-11
«АГЕНТ» CD №04'01; ЛКИ-11
«АЦТЕК:
ПРОКЛЯТИЕ ЗОЛОТОГО ГОРОДА» №2'00
«АЭРОПОРТ» №5'00
«БАШНЯ ЗНАНИЙ 2:
ОСТРОВ ДРАКОНОВ» №9'99
«ДАЛЬНОБОЙЩИКИ 2» CD №06'01
«ЗАТЕРЯННЫЙ МИР» №6'00
«КОРСАРЫ:
ПРОКЛЯТИЕ ДАЛЬНИХ МОРЕЙ» ЛКИ-10
«НЕЗНАЙКИНА ГРАМОТА» №7'99
«НОВЫЕ БРЕМЕНСКИЕ» №5'00
«ОПЕРАЦИЯ:
«ПЛАСТИЛИН»» CD №05'01; ЛКИ-11
«ПОЛНЫЙ УЛЕТ» ЛКИ-10
«ПРОТИВОСТОЯНИЕ 3»
(SUDDEN STRIKE) №12'00; ЛКИ-10
«ШТОРМ» CD №05'01; ЛКИ-11
AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS №11,12'99
AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS №9'00
ALIENS VERSUS PREDATOR №7'99
AMERICAN MCGEE'S ALICE №2-3'01; ЛКИ-11
BALDUR'S GATE :
TALES OF THE SWORD COAST №6'99
BALDUR'S GATE 2:
SHADOWS
OF AMN №10,11'00, CD №11'00, ЛКИ-10
BLACK & WHITE CD №06'01
BLADE OF DARKNESS №04'01, CD №05'01
BLAIR WITCH VOLUME 1:
RUSTIN PARR №11'00
BLAIR WITCH 2:
THE LEGEND OF
COFFIN ROCK CD №12'00; ЛКИ-10
BLAIR WITCH 3: ELLY KEDWARD TALE ЛКИ-10
BRAVEHEART №9'99
C&C: TIBERIAN SUN – FIRESTORM №4'00
CHAMPIONSHIP
MANAGER 3 SEASON 2000/01 ЛКИ-10
CIVILIZATION: TEST OF TIME №9'99
CLIVE BARKER'S
UNDYING №04'01; CD №04'01; ЛКИ-11
CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC №2'00
CULTURES: THE DISCOVERY OF VINLAND ЛКИ-10
DAIKATANA №6'00
DARK REIGN 2 №8'00
DARKSTONE №9'99
DEMISE: RISE OF THE KU'TAN №3'00
DESCENT 3 №9'99
DESPERADOS:
WANTED DEAD OR ALIVE CD №06'01
DISCWORLD: NOIR №9'99
DRAKAN: ORDER OF THE FLAME №9'99

DUNGEON KEEPER 2 №7,8'99
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND №12'00; ЛКИ-10
EUROPA UNIVERSALIS CD №06'01
EVIL DEAD: HAIL TO THE KING CD №06'01
EVOLVA №6'00
F-22 LIGHTING 3 №7'99
FALLOUT TACTICS:
BROTHERHOOD OF STEEL №5'01, CD №06'01
FINAL FANTASY VIII №3'00
FLY! №9'99
FORCE 21 №9'99
GIANTS: CITIZEN KABUTO №2-3'01; ЛКИ-10
GROMADA №6'99
GUNMAN CHRONICLES CD №04'01; ЛКИ-11
HEAVY GEAR 2 №8'99
HEAVY METAL F.A.K.K ЛКИ-10
HEROES CHRONICLES:
CONQUEST OF THE UND. CD №11'00; ЛКИ-10
HEROES CHRONICLES:
WARLORDS OF WAST. CD №11'00; ЛКИ-10
HIDDEN & DANGEROUS №8'99
HIRED TEAM: TRIAL №9'00
HITMAN: CODENAME 47 ЛКИ-10
HOSTILE WATERS: ANTAEUS RISING CD №06'01
ICEWIND DALE №8'00
ICEWIND DALE:
HEART OF WINTER CD №05'01; ЛКИ-11
IMPERIALISM 2: AGE OF EXPLORATION №6'99
IMPERIUM GALACTICA 2 №5'00
IN COLD BLOOD ЛКИ-10
INCUBATION:
THE WILDERNESS MISSIONS №11, 12'98
INVICTUS: IN THE SHADOW OF OLYMPUS №4'00
JA 2.5: UNFINISHED BUSINESS CD №06'01
JAGGED ALLIANCE 2 №8'99
JAGGED ALLIANCE 2,5:
ЦЕНА СВОБОДЫ CD №07'01
JANE'S FLEET COMMAND №6'99
KINGDOM UNDER FIRE CD №05'01; ЛКИ-11
KINGPIN: LIFE OF CRIME №8'99
KISS: PSYCHO CIRCUS –
NIGHTMARE CHILD №8'00
KOHAN: IMMORTAL SOVEREIGNS CD №06'01
LAMENTATION SWORD №6'99
LONGEST JOURNEY, The №6'00
MAJESTY: THE FANTASY KINGDOM SIM №4'00
MALKARI №6'99
MDK 2 №6'00
MECH COMMANDER №11, 12'98
MECHWARRIOR 3 №7'99
MESSIAH №5'00
METAL GEAR
SOLID №10'00, CD №12'00, ЛКИ-10
MIDTOWN MADNESS 2 №10'00; ЛКИ-10
MIDTOWN MADNESS №7'99

MIG ALLEY №9'99
MIGHT & MAGIC 8 №3,4'00
MIGHT& MAGIC 7 №7,8'99
MYST III: EXILE CD №07'01
NEED FOR SPEED: HIGH STAKES №7'99
NO ONE LIVES FOREVER ЛКИ-10
NOX №3'00
ONI («ОНИ») CD №05'01; ЛКИ-11
OUTCAST №8'99
PLANESCAPE TORMENT №2'00
PROJECT IGI ЛКИ-10
QUAKE 3: ARENA №2'00
REACH FOR THE STARS CD №05'01; ЛКИ-11
REAL MYST 3D ЛКИ-10
RED ALERT 2 ЛКИ-11
REDLINE: GUNG WARFARE 2066 №6'99
RE-VOLT №9'99
RUNE («РУНА») №04'01, CD №04'01; ЛКИ-11
SACRIFICE ЛКИ-10
SANITY: AIKEN'S ARTIFACT №10'00; ЛКИ-10
SERIOUS SAM («КРУТОЙ СЭМ:
ПЕРВАЯ КРОВЬ») CD №06'01
SETTLERS 4 CD №04'01; ЛКИ-11
SILVER: THE EPIC ADVENTURE №6'99
SIMCOASTER CD №04'01; ЛКИ-11
SIMS, THE №3'00
SPORT CARS GT №6'99
STAR TREK: AWAY TEAM CD №06'01
STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION №7'99
STAR TREK: VOYAGER –
ELITE FORCES CD №11'00; ЛКИ-10
STAR WARS EP. I: THE GUNGAN FRONTIER №7'99
STAR WARS EP. I: THE PHANTOM MENACE №6'99
STARSHIP TROOPERS CD №12'00; ЛКИ-10
STUPID INVADERS CD №06'01
SUMMONER CD №05'01; ЛКИ-11
THIEF 2: THE METAL AGE №5'00
TOCA 2 TOURING CARS №6'99
TOMB RAIDER 4:
THE LAST REVELATION №1, 2'00
TOMB RAIDER: CHRONICLES ЛКИ-10
TOTAL ANNIHILATION: IRON PLAGUE №4'00
TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS №8'99
TRAFFIC GIANT №8'00
TROPICO №07'01, CD №07'01
TZAR: THE BURDEN OF THE CROWN №2'00
UNREAL TOURNAMENT №2'00
URBAN CHAOS №2'00
WARHAMMER 40K : RITES OF WAR №9'99
WARLORDS: BATTLECRY №8'00
WILD METAL COUNTRY №6'99
WIZARDS &
WARRIORS №2-3'01; CD №04'01; ЛКИ-11
X-COM Enforcer CD №07'01
ZEUS: MASTER OF OLYMPUS CD №12'00, №05'01

ЛКИ – серия книг «Лучшие компьютерные игры»; символы «CD» перед номером журнала означают, что руководство или прохождение находится на диске соответствующего номера.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

Я хочу подписаться на журнал "Игромания"

- ❑ на 6 месяцев (октябрь – март 2002 включительно) – 324 руб.
- ❑ на 6 месяцев (октябрь – март 2002 включительно) с CD-ROM – 438 руб.
- ❑ на 12 месяцев (октябрь – сентябрь 2002 г. включительно) – 648 руб.
- ❑ на 12 месяцев (сентябрь – сентябрь 2002 г. включительно) с CD-ROM – 876 руб.

Фамилия, имя, отчество ______________________

Точный адрес: индекс ______________________

область (край, район) ______________________

город ______________________

улица ______________________ дом/квартира ______________________

БЕЗ КВИТАНЦИИ ОБ ОПЛАТЕ НЕДЕЙСТВИТЕЛЕН!

ПОЛУЧЕНИЕ ЖУРНАЛОВ, ОПЛАЧЕННЫХ ПОЧТОВЫМ ПЕРЕВОДОМ, НЕ ГАРАНТИРУЕМ!

Цены указаны без учета стоимости доставки!


6 '99 - 10 р.


7 '99 - 10 р.

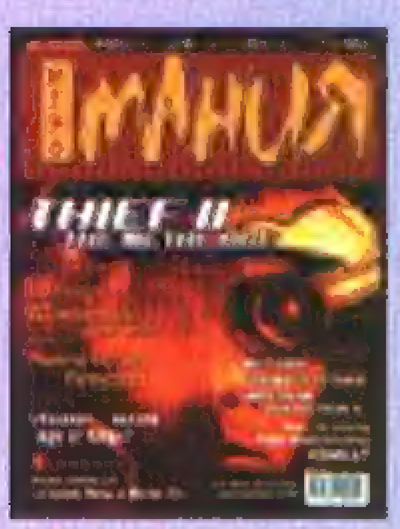

8 '99 - 10 р.

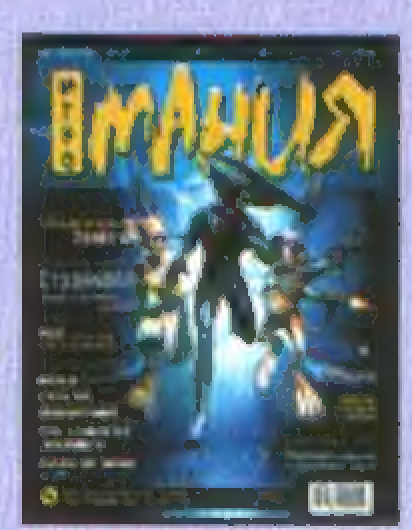

9 '99 - 10 р.


2 2000 - 20 р.


3 2000 - 20 р.


4 2000 - 20 р.


5 2000 - 20 р.


6 2000 - 20 р.


8 2000 - 30 р.


9 2000 - 30 р.


10 2000 - 30 р.


11 2000 - 35 р.


12 2000 - 35 р.
с CD-ROM - 45 р


2-3 2001 - 40 р.



4 2001 - 40 р.
с CD-ROM - 50 р




5 2001 - 40 р.
с CD-ROM - 50 р

6 2001 - 45 р.
с CD-ROM - 60 р




7 2001 - 45 р.
с CD-ROM - 60 р


«Места действия: «Вавилон-5» - 40 р.

Выпуск №1 - 40 р.



Выпуск №2 - 40 р.


Выпуск №3 - 40 р.

Выпуск №10 - 60 р.


Выпуск №11 - 65 р.
с CD-ROM - 80 р.


Геймпостер - 15 р.

	Варианты оформления заказа	Стоимость доставки
1. В редакции [1]	По тел. 975-7409, 975-7410 [2]	0 руб.
2. Наложенным платежом. (Вы будете платить на почте при получении бандероли)	1. По тел. 975-7409, 975-7410 [2] 2. Почтой: 105043, г. Москва, Е-43, а/я 55 Коломийцу Д.В. 3. Электронной почтой kolo@igromania.ru 4. На сайте www.igromania.ru	Цена пересылки наложенным платежом в регионы, доступные наземной почте, – около 25 руб. за каждые полные или неполные 500 г веса, не доступные для наземной почты (авиа и комбинированный способ) – около 35 руб. за каждые полные или неполные 500 г. веса.
4. На книжной ярмарке [3]	Предварительный заказ не требуется	0 руб. [4]

РАСШИФРОВКА СНОСОК В ТАБЛИЦЕ

-1. Адрес редакции: Тихорецкий б-р, д.1 офис 465 (в 20 мин. пешком от м. Люблино)

-2. Звонить с 10.00 до 18.00 кроме субботы и воскресенья.

-3. В с/к «Олимпийский» м. «Проспект мира» (подъезд 4 место 354).

-4. Стоимость входного билета на ярмарку 5 руб. Ассортимент, а так же цены на книги и журналы могут отличаться от тех, что указаны в журнале.




ALEGRIS
представляет новые игры для детей и взрослых
Властвуй над миром Вархаммер
ЗАХОДИ, ПОИГРАЕМ!..
WARHAMMER
WARHAMMER 40,000
GOTHIC
MORDHEIM
полный ассортимент фирмы Games workshop можно приобрести в специализированных магазинах по адресу: метро Лубянка, ул. Мясницкая, д.20
тел. 928-3337
метро ВДНХ, ТК"Регион", пав. N88
адрес клуба: Москва, ул. Дубнинская, Д45, тел. 488-2055
а так же в продаже карточные игры: Magic the Gathering, Pokemon и многие другие игры и аксессуары
Все новинки мира настольных игр в наших магазинах
ООО "Алегрис" - официальный дистрибьютор фирмы "Game Workshop" (Англия) телефон: (095) 488-20-55